Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8570193
Centre d'intérêt: 630

Woolley Nadeau, Danielle.

Apprentis-sages : l'enrichissement de l'environnement scolaire : fiche analytique de matériel et jeux éducatifs / [Danielle Woolley Nadeau]. -- [Pointe-Claire] : Commission scolaire Baldwin Cartier, Service aux étudiants, 1983.
176 f. ; 28 cm.

Titre de la couv. P. de t. additionnelle: Enrichissement de notice environnement: matériel et jeux éducatifs. Cette étude est réalisée "dans le cadre du programme d'enrichissement et d'individualisation de l'enseignement en 6e année" - P. de t. additionnelle.

Cote Dewey: 371.39/W913a Cote LC: LB/1027

Descripteur(s): *Jeu éducatif *Matériel didactique *Milieu scolaire *Evaluation du matériel didactique *Enseignement enrichi *Répertoire *Primaire (Niveau)

Identificateur(s) de nom: *Ecole Lalande (Roxboro, Québec)

Le document présente une analyse de 16 matériels pédagogiques et de 27 jeux éducatifs utilisés dans le cadre du projet d'enrichissement de l'environnement et de l'élaboration d'un programme pour enfants "plus doués" à l'école Lalande de la Commission scolaire Baldwin Cartier.

Le volume présente d'abord le matériel pédagogique en indiquant la matière dont il traite, l'auteur, la maison d'édition et le distributeur. Suit la présentation du contenu, extraite généralement des guides d'utilisation, et une analyse du matériel que complètent des commentaires. Pour les jeux éducatifs, la présentation, qui indique la matière traitée, le fabricant et le distributeur est directement suivie de commentaires. En conclusion, on présente les résultats d'un sondage "maison" portant sur l'appréciation du matériel et des jeux utilisés par les enfants de sixième année de l'école Lalande, et un relevé du matériel et des jeux éducatifs les plus susceptibles de répondre aux besoins dans un cadre d'enrichissement du milieu.

Type de document: d

EDUQ 8570193

La commission scolaire
Baldwin Cartier
Services aux
étudiants

APPRENTIS-SAGES

L'ENRICHISSEMENT DE L'ENVIRONNEMENT SCOLAIRE

FICHIER ANALYTIQUE DE MATÉRIEL ET JEUX EDUCATIFS

FÉVRIER 1983

EDUQ 8570193

AVERTISSEMENT

Ce document présente une analyse de matériel pédagogique et de jeux éducatifs utilisés dans le cadre du projet d'enrichissement de l'environnement et de l'élaboration d'un programme pour enfants "plus doués" à l'école Lalande.

Il s'agit d'une première édition de rôdage. Nous aimerions connaître vos commentaires et suggestions afin d'améliorer la présentation et de faire de cette publication un instrument utile pour favoriser l'enrichissement de l'environnement scolaire et l'individualisation de l'enseignement.

ENRICHISSEMENT DE NOTRE ENVIRONNEMENT

MATERIEL ET JEUX EDUCATIFS

Recherche et étude faites à l'Ecole Lalande de la Commission Scolaire Baldwin Cartier, dans le cadre du programme d'enrichissement et d'individualisation de l'enseignement en 6e année (Georges LeBlond)

Danielle Woolley Nadeau
1981

TABLE DE MATIERE

I MATERIEL EDUCATIF

1.1) Liste du matériel étudié P. 3
1.2) Classification par matière P. 5
1.3) Matériel éducatif P. 13
1.3a) Présentation du matériel
1.3b) Contenu (extraits des guides d'utilisation)
1.3c) Etude .1 analyse du matériel
.2 commentaires

II JEUX EDUCATIFS

2.1) Liste des jeux étudiés P. 109
2.2) Classification par matière P. 112
2.3) Le jeu P. 116
2.3a) Présentation du jeu
2.3b) Commentaires

III CONCLUSION

3.1 "La parole est aux enfants"
Résultat d'un sondage (maison) portant sur l'appréciation du matériel et des jeux utilisés par les enfants de 6e année, Ecole Lalande (G. LeMond) Mai 1981 P. 173

3.2 Relevé du matériel et des jeux éducatifs les plus susceptibles de répondre aux besoins dans un cadre d'enrichissement du milieu. P. 176

PARTIE I

MATERIEL EDUCATIF

MATERIEL EDUCATIF

1.1) LISTE DU MATERIEL ETUDIE

1.1) LISTE DU MATERIEL ETUDIE

1-	ACCES (de l'information à la communication)	P. 14
2-	A.P.S. (apprentissage de la pensée scientifique)	P. 25
3-	CALCULEX FRACTION	P. 37
4-	CALCULEX NOMBRES (0-1000)	P. 40
5-	COLLECTION DE FICHES D'ENRICHISSEMENT (mathématiques)	P. 44
6-	DECLIC	P. 47
7-	4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE	P. 52
8-	FABRICATOR	P. 71
9-	LABORATOIRE DE LECTURE (S.R.A.)	P. 77
10-	LA CALCULATRICE DE POCHE (activités I)	P. 80
11-	LE COIN DU PENSEUR	P. 84
12-	LEXI-DATA	P. 87
13-	L'EXTRA-MATH (fiches)	P. 93
14-	LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT	P. 96
15-	MES PREMIERS MOTS CROISES	P. 100
16-	VERI-TECH	P. 104

MATERIEL EDUCATIF

1.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

1.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

FRANCAIS (général)

1-	ACCES I (de l'information à la communication)	P. 14
2-	DECLIC	P. 47
3-	4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE (auto correct art)	P. 52
4-	LABORATOIRE DE LECTURE (S.R.A.)	P. 77
5-	LE COIN DU PENSEUR	P. 84
6-	MES PREMIERS MOTS CROISES	P. 100

1.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

FRANCAIS (sous-classement)

a) **Savoir lire:**

1- Accès I niveau 1 et 2 P. 14
2- Déclic P. 47
3- Laboratoire de lecture S.R.A. P. 77
4- Le coin du penseur P. 84
5- Lexi-Data P. 87
6- Fabricator # 4 cuisine P. 71

b) **Savoir écrire:**

1- Accès I niveau 3 P. 14
2- A.P.S. fiches # 2 le choix des mots P. 25
3- Déclic P. 47
4- 4000 Exercices de grammaire (auto correct art) P. 52

c) **Savoir écouter:**

1- Déclic (diaporamas) P. 47
2- Laboratoire de lecture S.R.A. P. 77
(série compréhension vitesse)

1.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

MATHEMATIQUE (général)

1-	CALCULEX FRACTION	P. 37
2-	CALCULEX NOMBRES 0-1000	P. 40
3-	COLLECTION DE FICHES D'ENRICHISSEMENT MATH.	P. 44
4-	LA CALCULATRICE DE POCHE (activités I)	P. 80
5-	L'EXTRA-MATH	P. 93
6-	LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT	P. 96
7-	VERI-TECH	P. 104

1.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

MATHEMATIQUE (nous classement)

a) FICHES

. Collection de fiches d'enrichissement mathématique P. 44
. L'extra-math. P. 93

b) FRACTIONS

. Calculex fractions P. 37

c) GEOMETRIE

. Fabricator série 3 P. 71
. A.P.S. 9 ans fiches 47 à 57 P. 25

d) LOGIQUE

. Le coin du penseur P. 84

e) NOMBRES

. Calculex 0-1000 P. 40

f) OPERATIONS

. La calculatrice de poche (activités I) P. 80
. Véri-Tech (labII) P. 104

g) SYSTEME METRIQUE

. Le système métrique en s'amusant P. 96

1.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

SCIENCES DE LA NATURE

1- ACCES I P. 14

2- A.P.S. (9 - 10 - 11 ans) P. 25

3- DECLIC (observation des oiseaux) P. 47

1.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

SCIENCES HUMAINES

1- ACCES I P. 14

1.2) CLASSEMENT PAR MATIERE

MATERIEL MULTIDISCIPLINAIRE

1- ACCES I P. 14

2- A.P.S. P. 25

3- DECLIC P. 47

4- FABRICATOR P. 71

5- LE COIN DU PENSEUR P. 84

6- LEXI-DATA P. 87

1.3) MATERIEL EDUCATIF

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

1.3b) CONTENU (Extraits des guides d'utilisation)

1.3c) ETUDE .1- Analyse du matériel
.2- Commentaires

-1- ACCES I: DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

ACCES I

DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION — Français

AUTEUR — BUSSAC Michel

EDITIONS — S.R.A. 1976

DISTRIBUTEUR

S.R.A.
Société de Recherche
Education
560 Ouest St-Laurent
Longueuil
J4H 3X3
(514) 670-2610

ACCES I: DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION

1.3b) CONTENU

LE CORPS HUMAIN (rose)

NIVEAU 1

1- Vite chez le dentiste
2- Un fleuve rouge: le sang
3- Ce que laissent nos doigts...les empreintes digitales
4- A quoi servent les amygdales?

NIVEAU 2

5- Les os et les muscles du corps
6- Les cinq sens
7- Le cerveau
8- La croissance

LES ANIMAUX (rouge)

NIVEAU 1

1- Les voyages des anguilles et des saumons
2- Les invasions de sauterelles
3- Tout par cinq chez les oursins et les étoiles de mer
4- Manchots et pingouins: les oiseaux en redingote

NIVEAU 2

5- Les tortues
6- Les animaux migrateurs
7- Le lion
8- Les mammifères étranges

ACCES I: DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION (suite)

LES PLANTES (jaune)

NIVEAU 1

1- L'âge des arbres
2- Mangeuses d'insectes: les plantes carnivores
3- De l'églantine à la rose
4- L'utilisation du caoutchouc

NIVEAU 2

5- Le haricot
6- Les champignons
7- Les plantes préhistoriques
8- Les plantes parasites

LES PERSONNAGES CELEBRES (orange)

NIVEAU 1

1- Magellan: première expédition autour du monde
2- Charlot ou le rire au cinéma
3- Pierre et Marie Curie, un couple d'inventeurs
4- Astérix le gaulois

NIVEAU 2

5- Michel-Ange, Van Gogh, Picasso
6- Mozart, Beethoven, Wagner
7- Homère, Shakespeare, Cervantès
8- Molière, Victor Hugo, Jules Verne

LE MONDE DU TRAVAIL (marron)

NIVEAU 1

1- De l'araire à la moissonneuse-batteuse
2- Quand le petit élevage devient industriel
3- La pêche à la baleine
4- Le bois et le bûcheron

ACCES I: DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION (suite)

NIVEAU 2

5- La métallurgie du fer (du fer à l'acier)
6- Les textiles
7- L'exploitation des mines
8- Le pétrole

LES ARTS (vert)

NIVEAU 1

1- Comment faire une marionnette?
2- Un capitaine peu connu: le chef d'orchestre
3- Comment faire un film?
4- Les mystères ou le théâtre au Moyen-Age

NIVEAU 2

5- Les instruments de musique
6- La danse
7- Regarder une statue
8- Les genres littéraires

LA SOCIETE DE NOS JOURS (bleu)

NIVEAU 1

1- Le métro ou comment voyager sous terre
2- On peut vivre sous la mer
3- Les premiers pas sur la lune
4- La journée d'un maire

NIVEAU 2

5- Le commerce aujourd'hui
6- Le téléphone
7- La télévision
8- L'automobile

ACCES I: DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION (suite)

LES PAYS DU MONDE (turquoise)

NIVEAU 1

1- Vivre à Tokyo (Japon)
2- Moi aussi je vais à l'école (Angleterre, Inde, Japon)
3- La nourriture à Ceylan
4- Mademoiselle Liberté (Etats-Unis)

NIVEAU 2

5- Quelques pays d'Afrique noire: Ouganda, Kenya et Ethiopie
6- Le Brésil
7- Le Canada
8- La Suisse

L'UNIVERS (gris)

NIVEAU 1

1- Les continents: que sont-ils, où vont-ils?
2- La lune: un astre étonnant
3- Peut-on vivre dans les déserts?
4- Les pierres précieuses, de biens jolis cailloux

NIVEAU 2

5- Comment mesurer le temps
6- Un continent: l'Afrique
7- Volcans et tremblements de terre
8- Le système solaire: les planètes

LES CIVILISATIONS (grenat)

NIVEAU 1

1- Comment vivaient les hommes préhistoriques?

ACCES I : DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION (suite)

2- Les peuples dont le berceau est l'Afrique (race noire)
3- Les peuples dont le berceau est l'Asie Centrale (race jaune)
4- Les peuples dont le berceau est la Méditerranée (race blanche)

NIVEAU 2

5- Une religion: l'animisme
6- Le christianisme
7- Un fondateur de religion: Moïse
8- Le pèlerinage de La Mecque

HISTOIRE (noir)

NIVEAU 3

1214
1492
1814
1914
Du Guesclin
Fouquet
La Fayette
Navigateurs et négociants du XVIIe au XVIIIe siècle
Paysans et vie rurale du XIXe au XXe siècle
Ouvriers et industrie du XIXe au XXe siècle

PROBLEMES ACTUELS (noir)

NIVEAU 3

L'éducation et l'enseignement
La santé
Le travail

ACCES I: DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION (suite)

Le troisième âge
La protection de la nature
Les relations humaines
Les ressources dans le monde
Les loisirs
Argent et consommation
Communication et échanges

ACCES I: DE L'INFORMATION A LA COMMUNICATION

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

A) 100 fiches de travail dont:

. 80 fiches (et 80 clés-réponses) réparties sur 10 thèmes

1. le corps humain
2. les animaux
3. les plantes
4. les personnes célèbres
5. le monde du travail
6. les arts
7. la société de nos jours
8. les pays du monde
9. l'univers
10. les civilisations

. 20 fiches-synthèse (aucune clé-réponse) réparties sur 2 thèmes

1. histoire
2. problèmes actuels

B) 8 clés d'utilisation des outils documentaires

1. les dictionnaires
2. les encyclopédies
3. les périodiques
4. les atlas
5. les illustrations
6. les tableaux statistiques
7. les tables de matières et bibliographies
8. les index - lexiques - notes

ACCES I

C) 4 cartes méthodologiques

1. vers la communication par un travail en équipe
2. l'enquêteur
3. le documentaliste
4. le porte-parole

D)
- guide d'utilisation
- cahier de l'élève

OBJECTIFS

Apprendre à dominer l'information en tant que

A) Consommateur

comment chercher l'information

B) Producteur

comment communiquer l'information

Habilités à maîtriser et acquérir en tant que:

A) Consommateur

1. connaître et repérer rapidement les sources
2. évaluer
3. critiquer le contenu
4. lire et décortiquer un texte
5. connaître et utiliser les techniques de la recherche

B) Producteur

1. présenter l'information
2. structurer et organiser la communication
3. illustrer la recherche
4. acquérir une méthode de travail

ACCES I

Formation en 3 niveaux

Niveau I et II

- mise en place progressive d'une méthode de travail
- travail individuel
- lecture et exploitation de l'information
- niveau I simple - minimum de 10 fiches à exploiter
- niveau II pas difficile au niveau des textes
- préparation aux travaux de recherches documentaires

Niveau III

- niveau de synthèse
- travail en équipe
- organisation du travail
- recherche proprement dite
- sélection des documents, analyse-décodage-traitement de l'information

2. COMMENTAIRES

Accès I est un matériel didactique polyvalent. On peut y voir une approche dichotomique qui permettrait de répondre aux attentes des enseignants.

. matière spécifique (franç. maths. sciences)	versus	connaissances générales
. matériel de base	versus	matériel de soutien
. méthode de travail (travail individuel)	versus	méthode de travail (travail collectif)

ACCES I

- l'apprenant récepteur versus l'apprenant émetteur
- activités d'éveil versus activités d'enrichissement

Par ses thèmes, objectifs et sa méthodologie, "Acces I" est global et complet.
L'orientation générale s'inscrit pour la formation de l'esprit critique et à l'initiation à l'autonomie.
A noter, la présentation de fiches méthodologiques, informant l'enfant sur les différentes étapes à suivre pour un travail de recherche en équipe. De telles données sont aussi un guide précieux pour l'éducateur.
"Une méthode de travail" à acquérir, c'est un des outils le plus précieux à offrir aux enfants.

-2- A.P.S.

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

A.P.S. (Apprentissage de la Pensée Scientifique) (9ans - 10 ans - 11 ans)	Sciences
AUTEUR	BEAUDRY Claude
EDITIONS	BEAUCHEMIN
DISTRIBUTEUR	Librairie Beauchemin 361 Rue St-Jacques Montréal H2X 3X2 (514) 842-1427

A.P.S.

1.3b) CONTENU 2 ANS

Fiches	1	zone 1	Enquête sur la circulation
	2	zone 1	Ouvre une agence de voyages
	3	zone 1	Les conifères
	4	zone 1	Nos insectes
	5	zone 1	Le volume de tes poumons
	6	préliminaire	Calibrer des pots
	7	zone 3	Dix boîtes... un mystère
	8	préliminaire	"Branch et Branch"
	9	zone 3	Les dés chanceux
	10	zone 2	La mode
	11	zone 2	Une question de vie
	12	zone 1	Germination du haricot
	13	zone 2	Compétition olympique
	14	zone 3	Les objets électriques
	15	zone 1	Manu à tout prix
	16	zone 1	Terminus...
	17	zone 1	Trois plantes, trois sols
	18	zone 1	Germination de la pomme de terre
	19	zone 2	Le collectionneur
	20	zone 3	Arbres à l'automne
	21	zone 3	Des ponts électriques
	22	préliminaire	Le choix des mots
	23	zone 4	"A pied, à cheval ou à vélo..."
	24	préliminaire	Une enquête sur les jeux
	25	zone 1	La loupe
	26	zone 1	Mon microscope
	27	zone 2	Mes préparations microscopiques

suite 9 ans

# fiches			
	28	préliminaire	Sais-tu t'orienter?
	29	préliminaire	De l'argent de poche
	30	zone 1	Hallowe'en
	31	préliminaire	L'architecte au travail
	32	zone 2	Comportement des plantes à la lumière
	33	préliminaire	Des masses et des balances
	34	zone 4	La plus belle fleur
	35	zone 2	Quatre vitesses au plancher
	36	zone 3	Courrier recommandé
	37	zone 1	Ferais-tu un bon dessinateur industriel?
	38	zone 3	La tête des autres
	39	préliminaire	Mes balances
	40	zone 2	Comment les feuilles se nourrissent-elles?
	41	zone 2	Les champignons
	42	zone 1	Mes masses marquées
	43	zone 2	Une bonne recette
	44	zone 3	Recensement
	45	zone 1	Précipitation
	46	instrumentale	Le cylindre gradué
	47	instrumentale	Le rapporteur d'angles
	48	instrumentale	La boussole
	49	instrumentale	Le mètre
	50	instrumentale	L'histogramme
	51	instrumentale	La balance (1)
	52	instrumentale	La balance (2), masse d'un liquide
	53	instrumentale	Mesure d'aire
	54	instrumentale	Le chronomètre
	55	instrumentale	Trop, c'est trop
	56	instrumentale	Graphique cartésien
	57	instrumentale	Graphique polaire
	58	instrumentale	Techniques d'enquête I-Les sources (Qui? Quoi? Comment?)

suite 9 ans

# fiches	59	instrumentale	Techniques d'enquête II-Le bruit (Quoi garder et quoi en faire)
	60	instrumentale	Techniques d'enquêtes III- Les conclusions

A.P.S.

1.3b) CONTENU 10 ANS

# fiches	46	instrumentale	Le cylindre gradué
	47	instrumentale	Le rapporteur d'angles
	48	instrumentale	La boussole
	49	instrumentale	Le mètre
	50	instrumentale	L'histogramme
	51	instrumentale	La balance (1)
	52	instrumentale	La balance (2), masse d'un liquide
	53	instrumentale	Mesure d'aire
	54	instrumentale	Le chronomètre
	55	instrumentale	Trop, c'est trop
	56	instrumentale	Graphique cartésien
	57	instrumentale	Graphique polaire
	58	instrumentale	Techniques d'enquête I - Les sources (Qui? Quoi? Comment?)
	59	instrumentale	Techniques d'enquête II - Le bruit (quoi garder et quoi en faire)
	60	instrumentale	Techniques d'enquête III - les conclusions
	61	zone 4	La couleur des cheveux
	62	zone 4	Les apparences sont souvent trompeuses
	63	zone 2	3, 2, 1, ... mise à feu
	64	zone 2	Pression
	65	zone 3	Le plus lourd vaincra
	66	zone 2	La densité d'un solide
	67	zone 3	Ombralie
	68	zone 2	Ombralie immobile
	69	zone 3	Ombralie l'étourdie
	70	préliminaire	Un caillou, deux cailloux, trois cailloux

suite 10 ans

# fiches	71	zone 1	Les secrets d'une roche
	72	zone 3	Une roche en éclats
	73	zone 1	Pauvre, pauvre de petit sol
	74	zone 2	Curieux sablier
	75	zone 2	Géant vert
	76	zone 4	La chlorophylle
	77	zone 1	Les petits peuples du sol
	78	zone 1	La chasse au ver de terre
	79	zone 4	L'élevage du ver de terre
	80	zone 3	Les recettes préférées du ver de terre
	81	zone 4	Un oeuf, une poule, un oeuf
	82	zone 3	Grande ourse, petite ourse et étoile polaire
	83	zone 3	Les circumpolaires
	84	préliminaire	Un planisphère
	85	zone 2	Beau et chaud
	86	zone 2	Clair cette nuit
	87	zone 3	D'où vient la brume?
	88	zone 2	Tombe, tombe la pluie
	89	zone 2	Moulin à vent
	90	zone 3	Où va le vent?
	91	zone 3	Vents artificiels
	92	préliminaire	Le microscope
	93	zone 2	La préparation des échantillons
	94	zone 3	Les tissus animaux
	95	zone 2	Le sang
	96	zone 3	La cellule végétale
	97	zone 2	Les unicellulaires
	98	zone 3	Par un trou d'aiguille
	99	préliminaire	Passe l'image
	100	zone 3	Mémoire de papier
	101	zone 2	Méli mélo
	102	zone 2	Soluble ou pas?
	103	zone 2	Des mélanges

suite 10 ans

# fiches	104	zone 3	Une aiguille dans une botte de foin
	105	zone 3	Chaînes atomiques

A.P.S.

1.3b) CONTENU 11 ANS

# fiches	46	instrumentale	Le cylindre gradué
	47	instrumentale	Le rapporteur d'angles
	48	instrumentale	La boussole
	49	instrumentale	Le mètre
	50	instrumentale	L'histogramme
	51	instrumentale	La balance (1)
	52	instrumentale	La balance (2), masse d'un liquide
	53	instrumentale	Mesure d'aire
	54	instrumentale	Trop, c'est trop
	56	instrumentale	Graphique cartésien
	57	instrumentale	Graphique polaire
	58	instrumentale	Techniques d'enquête I - les sources (qui? quoi? comment?)
	59	instrumentale	Techniques d'enquête II - le bruit (quoi garder et quoi en faire)
	60	instrumentale	Techniques d'enquête III - les conclusions
	121	zone 4	Du ciment et des roches
	122	zone 3	Et que naissent des roches
	123	zone 3	Les changements de phase
	124	zone 3	L'origine de tes roches
	125	zone 3	Les témoins d'un passé merveilleux
	126	zone 3	Un précipité, une roche
	127	zone 3	A la recherche des fossiles
	128	zone 1	Des cristaux en couleur
	129	zone 2	De la température et des cristaux
	130	zone 2	Petits peuples du sol: qu'est-ce qu'ils font dans le noir?
	131	zone 1	Petits peuples du sol: une mini

suite 11 ans

# fiches			
	132	zone 3	Un coin de rivière en bocal
	133	zone 3	Un coin de rivière à la boutique animalière
	134	zone 1	Le microscope
	135	zone 3	Débido
	136	zone 2	Joyeux anniversaire
	137	zone 3	Tant...tant...
	138	zone 1	Têtards
	139	zone 1	Gauche, droite
	140	zone 1	Mes animaux
	141	zone 1	Le palmarès de l'école
	142	zone 1	Vite
	143	zone 4	Ensemble
	144	zone 4	A tout vent...
	145	zone 2	Fermentation
	146	zone 3	Touriste sans risque
	147	zone 3	Tu es dans la lune
	148	zone 3	La lumière solaire et ses couleurs
	149	zone 3	Le soleil "bouge"...
	150	zone 3	Ces misérables vers de terre
	151	zone 4	Du pain qui lève
	152	zone 3	Les plantes respirent-elles?
	153	zone 3	Et que la lumière soit
	154	zone 3	La pollution des eaux
	155	zone 2	La pollution de l'air
	156	zone 1	Y a trop de bruit
	157	zone 1	Encore des déchets
	158	zone 1	Une collection d'insectes vivants
	159	zone 1	Une collection d'insectes morts
	160	zone 2	Dans tous ses états
	161	zone 3	De bois ou de carton
	162	zone 2	Solubilité
	163	zone 2	Vitesse de dissolution
	164	zone 2	Saturation et solubilité
	165	zone 4	Dans le vent

A.P.S.

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

- 120 fiches de sciences (9-10-11 ans)
- films fixes
- très explicite
- le matériel d'expériences est simple à acquérir et peu coûteux

OBJECTIFS

Développer des habilités complexes (5)

1- Définition opérationnelle (D.O.)
2- Contrôle des variables (C.V.)
3- Formulation d'hypothèses (F.H.)
4- Interprétations des résultats ou des données (I.D.)
5- Création de modèles (C.M.)

TECHNIQUE

Le traitement de l'information

L'A.P.S.

- L'apprentissage de la Pensée Scientifique peut se faire à 5 niveaux différents.
- Aux différents niveaux, on développe une ou plusieurs habiletés.

a) enquête préliminaire (fiches bleus)
b) Zone I. Technique d'investigation (fiches rouges)
habilité: contrôle des variables (C.V.)
c) Zone II. Corrélation - évaluation (fiches vertes)
habilités: (D.O. - F.H. - I.D.)

A.P.S.

d) Zone III. Création de modèles (fiches jaunes)
habilités: (E.M.)

e) Zone IV. Formulation d'hypothèses (fiches brunes)
habilités: (F.H. - D.O.)

2. COMMENTAIRES

Avantages de cette méthode

1- Pour l'étudiant

- respecte son rythme d'apprentissage
- favorise la recherche personnelle
- permet la liberté de choix des activités
- développe le sens des responsabilités
- éveille la pensée à une formation multidisciplinaire (sciences intégrées)

2- Pour l'enseignant

- permet un enseignement individualisé
- favorise l'enrichissement
- grandes variétés de thèmes à exploiter
- démarche pédagogique orientée vers le développement d'une plus grande structure de la pensée chez l'enfant
- matériel didactique bien fait, simple et attrayant
- guide d'évaluation offert à l'enseignant

A.P.S.

Désavantages de la méthode

Le préambule destiné aux maîtres, présuppose que ceux-ci sont des lecteurs avertis, spécialistes de l'enseignement des sciences à l'élémentaire. Or, en manipulant le matériel et les fiches qui sont très simples d'utilisation, on constate que la confusion vient du fait qu'on a omis de faire une synthèse explicative des codes de références utilisés. Exemple F.H. pour Formulation d'Hypothèses.

On perd donc un temps précieux à rassembler les différentesdonnées qui nous permettent d'avoir une vue générale de l'orientation de cette méthode.

Notons que la première partie de ce commentaire refait donc un tableau d'ensemble de la méthode A.P.S.

Finalement, on n'explique nulle part l'ordre qui engendre la présentation des activités. Par exemple, des fiches portant sur un même thème ne sont pas ordonnées. Les fiches préliminaires peuvent succéder des fiches de zone I.

Conclusion

Les nombreux avantages, tant pour le maître que l'élève, permettent de classer A.P.S. comme un outil de travail complet au niveau des sciences.

-3- CALCULEX FRACTION

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

CALCULEX FRACTION	Mathématiques
EDITIONS	HEDIEVETTERS 1977
DISTRIBUTEUR	BRAULT & BOUTHILLIER 700 Rue Beaumont Montréal Québec H3N 1V5 (514) 273-9186

RECHERCHES CALCULS FRACTION

1.3b) CONTENU

1- Représentation graphique des fractions
2- Simplification de fractions
3- Addition-soustraction de fractions (dénominateur commun)
4- Addition-soustraction de fractions (dénominateur commun)
5- Addition-soustraction de fractions (dénominateurs différents)
6- Multiplication de fractions
7- Division de fractions
8- Multiplication et Division de fractions
9- Fractions et Fractions décimales (transformation sur droite numérique)
10- Fractions simples - Fractions décimales
11- Addition et soustractions de fractions décimales
12- Multiplication de fractions décimales
13- Division de fractions décimales
14- Multiplication et division de fractions décimales

BRUCHRECHEN CALCULEX FRACTION

1.3c) **ETUDE**

ANALYSE DU MATERIEL: (auto-correcteur Hernevetter)

Le jeu se compose d'une ardoise à jetons, des planches avec exercices variés, ainsi que 49 jetons.

Ces jetons portent une dentelure sur leur longueur. La solution est correcte si les jetons s'emboîtent. Les jetons non-ajustés signalent les erreurs.

ANALYSE DU MATERIEL: Calculex Fraction

679 exercices de calcul de fractions et de décimales avec difficultés progressives.

Le jeu comprend 7 planches d'exercices imprimées Recto-Verso, 49 jetons-clés, illustrés Recto-Verso.

COMMENTAIRES

Matériel auto-correctif à utiliser pour un travail strictement individuel. L'enfant peut donc travailler à son propre rythme, soit à l'acquisition ou à la revision de notions

INCONVENIENTS

La perte d'un des 49 jetons rend le matériel inutilisable. Une seule série de jetons pour 7 planches d'exercices, limite à un seul enfant l'utilisation du matériel.

L'emploi de "Calculex Fraction" est donc limité au niveau du matériel.

-4- TAUSENDERTRAINER - CALCULEX 0-1000

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

CALCULEX 0-1000 — Mathématiques

EDITIONS — HEINEVETTER 1976

DISTRIBUTEUR

BRAULT & BOUTHILLIER
700 Rue Beaumont
Montréal
Québec
H3N 1V5
(514) 273-9186

TAUSENDERTAINER - CALCULEX 0-1000

1.3b) CONTENU

Les Nombres

fiches

1. Rapport "plus grand que" "moins grand que"
2. Coordination des nombres
3. Addition
4. Soustraction
5. Multiplication
6. Multiplication avec addition et soustraction
7. Addition - soustraction - multiplication - division
8. Addition et soustraction avec parenthèses
9. Multiplication avec un multiplicateur à 2 chiffres
10. Division avec addition

TAUSENDERTRAINER CALCULEX 0-1000

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL: Auto correcteur Hernevetter

Le jeu se compose d'une ardoise, des planches avec exercices variés et de 49 jetons. Les jetons portent une dentelure sur leur longueur.

La solution est juste si les jetons s'emboîtent. Les jetons non ajustés signalent les erreurs.

ANALYSE DU MATERIEL: Calculex 0-1000

490 exercices et opérations de calcul, utilisant les nombres de 0 à 1000.

Le jeu comprend 5 planches d'exercices imprimées Recto-Verso.

49 jetons clés

2. COMMENTAIRES

Matériel auto-correctif à utiliser pour un travail strictement individuel qui permet à l'enfant de travailler à son propre rythme, soit au niveau de l'acquisition, ou au niveau de la maîtrise de notions.

INCONVENIENTS

Matériel mal conçu au niveau de la manipulation

Exemple: 1- aucun support de rangement

2- trouver parmi 49 jetons, celui où est inscrit la réponse (perte de temps)

3- la perte d'un jeton rend le matériel inutilisable

4- une série unique de jetons limite l'emploi des planches d'exercices (un enfant à la fois peut se servir du matériel)

On aurait eu avantage à rendre accessible Calculex 0-1000 à plusieurs enfants à la fois. C'est un matériel peu rentable.

-5- COLLECTION DE FICHES D'ENRICHISSEMENT
MATHEMATIQUES

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

COLLECTION DE FICHES D'ENRICHISSEMENT MATHEMATIQUES	Mathématiques
AUTEURS	EQUIPE "LOUISBOURG" D'AMOUR Roger HANGLIN Marielle ST-PIERRE Danielle 1977
DISTRIBUTEUR	Commission Scolaire Baldwin Cartier

COLLECTION DE FICHES D'ENRICHISSEMENT
MATHEMATIQUES

1.3b) **CONTENU**

N	Numération	27 fiches
G	Géométrie	27 fiches
L	Logique	27 fiches
T	Trucs de calcul	27 fiches
		108 fiches

Fiches de correction

COLLECTION DE FICHES D'ENRICHISSEMENT
MATHEMATIQUES

1.3c) ETUDE

1. Analyse du matériel

* L'ensemble comprend 108 fiches, classées selon 4 grandes catégories: - Numération - Géométrie - Logique et Trucs de calcul. Chaque catégorie est subdivisée selon les niveaux de difficultés que les élèves peuvent rencontrer:
Facile - Moyen - Difficile
La numératation des fiches est conçue de telle sorte que l'on puisse enrichir facilement chaque niveau à l'intérieur de sa catégorie.

BUT

* Développer l'esprit de synthèse, d'analyse, le sens de la stratégie et l'intuition. Le matériel demande un travail individuel et une auto-correction de la part de l'utilisateur.
* (Extrait du travail présenté par les auteurs).

COMMENTAIRES

Les fiches d'enrichissement sont bien faites et attrayantes pour les enfants. On y présente des exercices sous forme de devinettes ou de jeux, ce qui rend la tâche à accomplir plus agréable. Le matériel est spécifiquement conçu pour l'enrichissement des élèves, et il favorise l'individualisation de l'enseignement.

-6- DECLIC

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

DECLIC DIAPORAMAS DE FRANCAIS	Français
AUTEUR	BEAUDOIN Clément
EDITIONS	F.M. 1975
DISTRIBUTEUR	Editions F.M. 1113 Rue Desnoyers St-Vincent-de-Paul Laval H7C 1Y6 (514) 324-0712

DECLIC

1.3b) CONTENU

1. L'observation des oiseaux (incitatif)
2. La besace (poétique)
3. Une planète (informatif)
4. L'indice (poétique)
5. Le temps (informatif)
6. Jeux de mots (incitatif)
7. L'histoire d'un mot (informatif)
8. Paroles et musique (poétique)
9. Dans le ton (expressif)
10. La fête des mots (poétique)

DECLIC

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

10 diaporamas

3 séries
- A imagination
- B information
- C formation

4 orientations
1. poétique
2. informative
3. expressive
4. incitative

Cahier — 1 cahier d'exercices pour l'étudiant

cahier C- 6e année

Méthodologie

I des diaporamas
- présentation
- animation
- transposition

II des travaux écrits (cahiers)
- lecture du texte
- contrôle-compréhension
- enrichissement du vocabulaire
- observation: morphologie et syntaxe
- étude - conjugaison
- analyse - structure de phrases
- phénomènes linguistiques et recherches

DECLIC

Objectifs

Exploitation systématique d'un programme grammatical à partir d'un niveau oral, inspiré des diaporamas.

COMMENTAIRES

"Déclic" suscite un intérêt pour son originalité et la pertinence dans le choix de ses textes et exercices.

Le grand mérite des auteurs est celui de nous offrir un programme d'apprentissage à partir de diaporamas de "mise en situation". L'audio-visuel fait son apparition comme autre technique simple pour un enseignement plus dynamique et actif. Finalement, on nous offre aussi une intégration des autres disciplines dans un cadre de français; on accentue donc l'évidence que "lire c'est s'instruire".

Ci-joint un tableau illustrant le choix des sujets touchant différentes disciplines.

DECLIC

TABLEAU

Français

poésie	. La besace
	. Parole et musique
	. La fête des mots
humour	. Jeux des mots
les niveaux de la langue	. Dans le ton

Mathématiques

logique	. L'indice (énigmes)

Sciences de la Nature

. L'observation des oiseaux

Sciences Humaines

(culture générale)	. Une planète
	. Le temps
	. Histoire d'un mot (monnaie)

-7- 4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE
(auto correct art)

Français

EDITIONS

NOVACOM 1978

DISTRIBUTEUR

CORRECT ART INC.
2 Rue Sauvé
St-Placide
Québec
JOV 2BO
(514) 258-3248
sans frais 1-800-363-3663

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

1.3b) CONTENU

AUTO CORRECT ART

	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
LE NOM				
Reconnaissance du nom				
1. Où est le nom?	X			
2. Lequel des deux est le nom?	X			
3. Quel est le nombre de noms?		X		
4. Quelle phrase n'a pas de nom?		X		
Nom commun, nom propre				
5. Distingue les noms communs...	X			
Nom composé				
6. Forme des noms composés		X		
7. Identifie les mots qui forment le nom composé		X		
Genre des noms				
8. Quel nom est du masculin?	X			
9. Quel nom peut avoir un féminin?	X			
Formation du féminin				
10. Quel nom a un E de plus...?	X			
11. Quel nom prend un E au féminin?	X			
12. Quel nom ne prend que E...?	X			
13. Choisis les trois dernières...		X		
14. Choisis la bonne formation du féminin		X		
15. Choisis la bonne formation		X		

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU			
	élémentaire		secondaire	
	3-4	5-6	1-2	3
16. Associe le nom masculin à...		X		
17. Choisis la bonne formation...			X	
18. Choisis la bonne formation...			X	
19. Réunis le masculin au féminin...			X	
20. Réunis le masculin au féminin...		X		
21. Trouve le féminin des noms		X		
22. Choisis la bonne formation du féminin				X
Formation du pluriel				
23. Quel nom est au pluriel?	X			
24. Quel nom a un S...?	X			
25. Quel nom prend un S au pluriel?	X			
26. Choisis la bonne formation...		X		
27. Choisis la bonne formation...		X		
28. Choisis la bonne formation...		X		
29. Choisis le bon modèle			X	
30. Que font ces noms au pluriel?			X	
31. Si tu devais mettre au pluriel...			X	
Formation de noms composés				
32. Réunis les mots...				X
Révision				
33. Formation du féminin	X			
34. Formation du féminin		X		
35. Formation du féminin		X		
36. Formation du féminin			X	
37. Formation du pluriel	X			
38. Formation du pluriel		X		
39. Formation du pluriel			X	
40. Formation du pluriel			X	

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	5-6	secondaire 1-2	3
L'ARTICLE				
Reconnaissance de l'article				
41. Peux-tu reconnaître l'article?	X			
42. Compte les mots qui peuvent être articles		X		
43. Indique le nombre d'articles			X	
44. Lequel des deux est un article?				X
Article partitif				
45. Lequel des deux est un article?			X	
Suppression de l'article				
46. Justifie la suppression de...				X
LES DETERMINANTS				
Adjectif numéral - cardinal et ordinal - accord				
47. Reconnais-tu l'adjectif numéral?	X			
48. L'adjectif numéral est-il cardinal ou ordinal?	X			
49. Ecris correctement VINGT et CENT			X	
50. En lettres, ces nombres s'écrivent...				X
Adjectif possessif - normes et emploi				
51. Peux-tu reconnaître l'adjectif possessif?	X			
52. Choisis l'adjectif possessif...		X		
53. Retrouve le propriétaire			X	
54. Complète par le bon mot				X

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU			
	élémentaire		secondaire	
	4-4	5-6	1-2	3
Adjectif démonstratif - normes et emploi				
55. Découvre les adjectifs démonstratifs	X			
56. Choisis l'adjectif qui convient		X		
Adjectif interrogatif				
57. Choisis l'adjectif qui convient			X	
Adjectif indéfini - normes et emploi - accord				
58. Identifie l'adjectif indéfini			X	
59. Choisis la bonne réponse			X	
60. Choisis la bonne réponse				X
L'ADJECTIF				
Reconnaissance de l'adjectif qualificatif				
61. Reconnais-tu l'adjectif qualificatif?	X			
62. Peux-tu compter les mots...?	X			
63. Où est l'adjectif?		X		
64. A quel adjectif chaque mot...?			X	
Formation du féminin				
65. Dis si l'adjectif est masculin ou féminin	X			
66. Lequel a un E de plus qu'au masculin?	X			
67. Trouve la bonne formation du féminin		X		
68. Quel adjectif double la consonne...?			X	
69. Choisis la bonne formation du féminin			X	
70. Choisis la bonne formation du féminin			X	
71. Trouve la bonne finale du féminin			X	
72. Retrouve la lettre finale de l'adjectif				X

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
Formation du pluriel				
73. Dis si l'adjectif est au singulier ou au pluriel	X			
74. Lequel a un S de plus qu'au singulier?	X			
75. Choisis la bonne formation...		X		
76. Retrouve la lettre finale de l'adjectif...			X	
Accord				
77. Accorde l'adjectif qualificatif				X
78. Accorde l'adjectif qualificatif				X
79. Dis si ces mots s'accordent				X
80. Fais un bon c oix				X
LE PRONOM				
Reconnaissance du pronom				
81. Lequel des deux est un pronom?	X			
82. Par lequel de ces deux pronoms...	X			
83. Compte les mots qui peuvent être...		X		
84. Où se trouve le pronom?		X		
Pronom personnel - normes et emploi				
85. Indique la personne du pronom personnel		X		
86. Essaie de remplacer le nom par un...			X	
87. Peux-tu retrouver le pronom...?			X	
88. Quelle indication correspond...?			X	

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
Pronom possessif - normes et emploi				
89. Remplace le nom par un pronom possessif			X	
90. Distingue les différents emplois...				X
Pronom démonstratif - normes et emploi				
91. Remplace le nom par un pronom démonstratif			X	
92. Distingue les différents emplois...				X
Pronom relatif - normes et emploi - qui, que, quoi, dont, où				
93. Peux-tu retrouver le pronom relatif		X		
94. Dis si oui ou non QUE est un pronom relatif			X	
95. Complète chaque expression...				X
96. Choisis le pronom relatif...				X
Pronom indéfini - normes et emploi				
97. Identifie le pronom indéfini		X		
98. Dis s'il s'agit d'un adjectif indéfini			X	
99. Choisis un pronom indéfini...				X
100. Réunis les deux parties de l'expression				X
LE VERBE				
Reconnaissance du verbe				
101. Où est le verbe?	X			
102. Lequel des deux est un verbe?	X			
103. Connais-tu son nom?	X			
104. Réunis les deux façons d'employer...	X			
105. Compte les mots qui peuvent être...	X			
106. Lequel des quatre mots...?		X		

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
Nombre et personnes				
107. Dis si le verbe est au singulier...	X			
108. Connais-tu le nombre du verbe?		X		
109. Connais-tu la personne du verbe?	X			
110. Associe le pronom et le verbe	X			
111. Emploie le pronom...		X		
112. Emploie le pronom qui convient			X	
113. Tu fais les associations qui conviennent		X		
114. Fais les associations qui conviennent			X	
Location verbale				
115. Dis si c'est un verbe ordinaire...		X		
Auxiliaire AVOIR				
116. Dis si c'est le verbe avoir...		X		
Conjugaison				
117. Peux-tu choisir le bon pronom?	X			
118. Essaie de trouver le bon pronom		X		
119. Peux-tu choisir le bon verbe?		X		
120. Essaie de trouver le bon verbe		X		
Identification des verbes AVOIR - ETRE				
121. Peux-tu associer le verbe au bon...	X			
122. Peux-tu associer le verbe à son...	X			
123. Retrouve le verbe AVOIR...	X			
Auxiliaire ETRE				
124. Retrouve le verbe ETRE	X			
125. Dis si c'est le verbe être ou l'auxiliaire		X		
Conjugaison des verbes				
126. Retrouve le verbe...	X			
127. Réunis deux formes du même verbe	X			

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
128. Réunis deux formes du même verbe		X		
129. Retrouve dans la fiche-réponse...	X			
130. Voici un verbe conjugué...	X			
131. Voici un verbe conjugué...		X		
132. Peux-tu retrouver la 3e personne?		X		
Groupes de verbes				
133. A quel groupe appartient le verbe?		X		
134. Indique le groupe du verbe...			X	
Temps simples et composés				
135. Précise si le verbe...		X		
136. Indique s'il s'agit...			X	
Conjugaison - les temps principaux				
137. Indique si le verbe...	X			
138. Indique si le verbe...	X			
139. Peux-tu retrouver le temps?	X			
140. Essaie de retrouver le temps...			X	
Imparfait				
141. Où est le temps imparfait?	X			
142. Choisis le verbe qui convient	X			
Passé composé				
143. Où est le temps passé composé?	X			
144. Choisis le verbe qui convient	X			
Futur simple				
145. Où est le temps futur simple?	X			
146. Choisis le verbe qui convient	X			
Revision				
147. Peux-tu retrouver le temps...?	X			
148. Indique le temps des verbes		X		
149. Tu associes le verbe et les...	X			
150. Tu associes les indications...		X		

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	5-6	secondaire 1-2	3
Plus-que-parfait				
151. Associe le verbe à l'élément...		X		
152. Complète les phrases...			X	
Passé simple				
153. Associe le sujet au verbe		X		
154. Réunis la réponse à la question			X	
Passé antérieur				
155. Associe le verbe à l'information...			X	
Futur antérieur				
156. Retrouve le verbe conjugué...				X
Modes: indicatif				
157. Retrouve le verbe...		X		
158. Lequel des trois...?		X		
159. Réponds à la question			X	
160. Réponds à la question				X
Impératif				
161. Retrouve le mode impératif		X		
162. Où est le mode impératif?		X		
Subjonctif				
163. Retrouve le mode subjonctif		X		
164. Où est le mode subjonctif?			X	
Conditionnel				
165. Choisis la bonne finale		X		
166. Fais le bon choix			X	
Temps et modes				
167. Connais-tu les temps...?				X
168. Connais-tu les temps...?				X
Voix: active et passive, pronominale et impersonnelle				
169. Retrouve la voix passive			X	
170. Où est la voix pronominale?			X	

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire		secondaire	
	3-4	5-6	1-2	3
Formes: affirmative, négative et interrogative				
171. Indique la forme du verbe			X	
172. Indique la forme du verbe				X
Verbes irréguliers				
173. Retrouve le verbe demandé			X	
174. Retrouve les dernières lettres...				X
Participe présent				
175. Reconnais-tu le participe présent?		X		
Participe passé				
176. Retrouve le participe passé		X		
177. Précise l'emploi du participe passé		X		
178. Fais l'accord du participe passé		X		
Avec ETRE avec AVOIR				
179. Choisis le participe passé...		X		
180. Choisis le participe passé...		X		
181. Tu choisis la bonne finale...		X		
182. Choisis la bonne finale...			X	
183. Indique si le participe s'accorde				X
Des verbes pronominaux				
184. Indique si le participe s'accorde				X
Accord du verbe				
185. Choisis le bon accord du verbe	X			
186. Choisis le verbe selon...		X		
...deux sujets...des pers. dif. ...ou, comme... ...c'est, ce sont				
187. Lequel des verbes convient?		X		
188. Peux-tu choisir le verbe?			X	

	NIVEAU élémentaire		secondaire	
	3-4	5-6	1-2	3
189. Choisis le verbe...				X
190. Place C'EST ou CE SONT				X
L'ADVERBE				
Reconnaissance de l'adverbe				
191. Lequel des deux mots...?		X		
192. Compte les mots...		X		
Formation				
193. Choisis la bonne terminaison			X	
194. Retrouve la terminaison...			X	
Espèces				
195. Lequel des deux est adverbe?				X
196. Quel adverbe répond à la question?			X	
LA PREPOSITION				
Reconnaissance de la préposition				
197. Lequel des deux mots...		X		
198. Compte les mots...		X		
Locution prépositive - emploi de certaines prépositions				
199. Quelle expression constitue...				X
200. Dans lequel des deux groupes...				X
201. Choisis la bonne réponse				X
202. Indique s'il s'agit d'un adverbe...				X

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
LA CONJONCTION				
Reconnaissance de la conjonction				
203. Lequel des deux mots...?			X	
204. Dans quelle expression...?			X	
205. Lequel des trois mots...?			X	
Distinctions et espèces				
206. Dis si QUE est conjonction...				X
207. Distingue les conjonctions de coordination...				X
L'INTERJECTION				
Sens				
208. Indique la catégorie du mot...				X
Revision des mots invariables				
209. Indique la catégorie du mot			X	
210. Indique la catégorie du mot				X
LA PONCTUATION				
- deux points - virgule				
211. Choisis la ponctuation...		X		
212. Indique la raison de...				X
213. Place une virgule au bon endroit			X	
214. Donne la fonction de la virgule				X

LES FONCTIONS	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
Reconnaissances des équipes				
215. A quel endroit se séparent...?		X		
216. Compte les équipes...		X		
217. Combien y a-t-il d'équipes...?			X	
218. Trouve le nombre d'équipes...				X
Fonction: - sujet				
219. Associe le sujet et le verbe	X			
220. Associe la question et le groupe		X		
221. Trouve le sujet...		X		
222. Découvre le sujet...			X	
Verbe				
223. Lequel des deux mots...?		X		
224. Combien de mots compte...?				X
Complément				
225. Où est le mot ou le groupe...?	X			
226. Choisis la question...		X		
Direct				
227. Peux-tu dire quel complément...?		X		
228. Lequel des deux groupes...?		X		
Indirect				
229. Quel groupe de mots est un complément...?		X		
230. Quelle question amène...?			X	

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

	NIVEAU élémentaire 3-4	5-6	secondaire 1-2	3
De circonstance				
231. Quel groupe de mots pourrait...?		X		
232. Précise de quelle circonstance...			X	
233. Associe le verbe à la circonstance...				X
234. Réunis le complément de circonstance				X
D'agent - d'attribut - complément du nom - complément de l'adjectif				
235. Distingue le complément d'agent				X
236. Lequel des deux groupes...?			X	
237. Indique où se trouve...		X		
238. Quel groupe joue le rôle...?			X	
Revision				
239. Trouve quel groupe de mots...				X
240. Choisis la fonction...				X
LA PROPOSITION				
Identifications des propositions				
241. Compte les verbes conjugués		X		
242. Compte les propositions		X		
Principale				
243. Découvre la proposition principale		X		
Subordonnée				
244. Laquelle des deux...?		X		
Indépendante				
245. La phrase compte-t-elle...?		X		
Revision				
246. Quel mot gouverne...?			X	
247. Nomme les deux propositions...			X	
248. Indique la nature du mot...			X	

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

LES CATÉGORIES DE MOTS

	NIVEAU élémentaire 3-4	élémentaire 5-6	secondaire 1-2	secondaire 3
249. Indique la catégorie...			X	
250. Retrouve le mot...			X	

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE

1.3c) ETUDE

1. LE MATERIEL

Objectif*

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE est un ensemble de 250 fiches de 16 questions à corriger à l'aide de l'Auto-Correct-Art. L'objectif de ce matériel est de faire un tour d'horizon complet des règles de la grammaire.

4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE comporte de nombreux usages; voici quelques façons de s'en servir:

- comme tests, en début d'année ou avant d'enseigner une notion: cela permet de connaître le niveau de connaissance des élèves;
- comme exercices quotidiens, en classe, à la suite d'explication d'une notion: cela permet de vérifier immédiatement le degré d'acquisition de cette connaissance;
- comme exercices de revision, à la fin d'une année ou d'un cycle: cela permet d'évaluer le niveau de maîtrise des élèves.

Description *

Chaque fiche contient:

- un aide-mémoire rappelant une notion ou illustrant une notion à l'aide d'un exemple (mais attention, il ne s'agit pas d'une grammaire en résumé; le texte de l'aide-mémoire ne s'applique qu'à la fiche concernée; il ne faut pas chercher à en faire une règle générale à retenir);
- 16 questions sur le sujet de la fiche;
- un enrichissement formé de quelques questions visant à ajouter au contenu de la fiche et dont l'objectif est très souvent de permettre à l'élève d'induire une règle à partir d'un certain nombre de constatations; parfois aussi, c'est un moyen d'occuper de façon enrichissante

les élèves les plus rapides.

Chaque fiche comporte trois numéros, imprimés distinctement dans le coin supérieur droit:

12	2	130

- le premier (12) est le numéro de la fiche selon la table des matières.
- le deuxième (2) est le niveau de difficultés. Il correspond au niveau scolaire auquel cette notion devrait, à notre avis, être enseignée:
  - * 1 pour primaire 3 et 4
  - * 2 pour primaire 5 et 6
  - * 3 pour secondaire 1 et 2
  - * 4 pour secondaire 3
- le troisième est le numéro de la grille de correction à utiliser.

* Il est bien évident que le niveau auquel vous allez enseigner ces notions peut différer de celui qui est recommandé ici: les programmes d'études varient d'une institution à une autre. Utilisez-les selon le niveau de maîtrise de votre groupe. Vous êtes le meilleur juge en cette matière.

<u>Démarche à retenir</u> *

1 Lisez d'abord la question.

2 Puis retrouvez les numéros 1 à 16 (ils correspondent aux numéros au fond du boîtier Auto-Correct-Art, peu importe la façon dont la fiche se présente).

3 A chacun des numéros correspond un signe:
1b↑, 2r→, 4v←, 3o↓, etc.
Ces signes représentent les plaquettes sur lesquelles sont imprimées les flèches:
1b↑ veut dire: 1 flèche bleue orientée vers le haut;
2r→ veut dire: 2 flèches rouges orientées vers la droite;
3o↓ veut dire: 3 flèches oranges orientées vers le bas;
4v← veut dire: 4 flèches vertes orientées vers la gauche.
Et ainsi de suite.

4 Il ne vous reste alors qu'à trouver la bonne réponse, la bonne orientation de la flèche et à la placer sans erreur sur le bon carreau.

5 Quand les 16 questions sont terminées, que votre boîtier est tourné à l'envers, le dessin représenté doit correspondre rigoureusement à celui de la grille de correction dont le numéro apparaît dans la case de droite en haut de la page.

* Extrait du formulaire d'utilisation.

2. COMMENTAIRES

Excellent matériel pédagogique visant à approfondir les notions grammaticales, et à stimuler le raisonnement.

Soulignons de plus, que les exercices proposés peuvent répondre aux différents niveaux d'apprentissages des enfants.

Pour un enseignement individualisé, ce matériel apporte un support important aux enseignants.

-8- FABRICATOR

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

FABRICATOR	Multidisciplinaire
AUTEURS	HEISSERER Roger BEGUE Jean-Pierre MILLET Françoise MONIER Jacques
EDITIONS	S.R.A.
DISTRIBUTEUR	S.R.A. Société de Recherche Educative 560 Ouest St-Laurent Longueuil J4H 3X3 (514) 670-2610

FABRICATOR

1.3b) CONTENU

Problèmes Concrets

Série 1 - Espace

1. identification de parcours: les labyrinthes.
2. latéralisation: gauche-droite.
3. orientation sur un plan: la ville.
4. symétrie: le clown.

Série 2 - Temps

1. grille horaire: le cuisinier.
2. planning hebdomadaire: les déménageurs.
3. calendrier annuel: le jardinier.
4. disque horaire: stationnement des voitures.

Série 3 - Coordonnées (pré-requis math-géométrie)

1. lecture horizontale et verticale: mots croisés.
2. coordonnées: le mot mystérieux.
3. exploitation d'un tableau: la Maison des Jeunes.
4. construction d'un tableau: la télévision.
   Quels programmes?

Série 4 - Classement et Assemblage

1. classement géographique: Paris et ses arrondissements.
2. classement chronologique: histoires en images.
3. assemblages géométriques: la salle de réunion.

Tracés et Constructions Géométriques

1. tracés au té et à l'équerre.
2. tracés au compas.
3. formats normalisés.
4. constructions de surfaces simples:
   - triangle
   - carré
   - hexagone

- octogone

5. dévelopement de volumes:
   - cube
   - cylindre

Démontage-Remontage

1. lampe de chevet.
2. robinet.
3. planche à roulettes.
4. pédalier de bicyclette.
5. dynamo de bicyclette.
6. mâchoire de freins de bicyclette.
7. serrure.
8. fer à repasser à vapeur.

Petites Fabrications

1. Cartonnage-Gainage

1. outillage.
2. classeur à contenance variable.
3. boîte de classement à intercalaires.
4. chevalet.
5. reliure d'un livre.
6. abat-jour.
7. sous-verre.

2. Couture

1. porte-épingle: le hérisson.
2. pochette à cordelière.
3. trousse fourre-tout.

3. Modelisme

1. cerf-volant.
2. planeur.
3. avion.

4. Cuisine

1. oeufs.
2. pâtisserie.
3. légumes.
4. poissons et volailles.
5. viandes et sauces.

FABRICATOR

1.3c) ETUDE

1- Analyse du matériel

A) Fiches-guide

- Problèmes concrets: 48 fiches
  - . 8 fiches en 6 exemplaires
- Tracés et constructions géométriques: 40 fiches
  - . 2 dossiers en 6 exemplaires
  - . 7 dossiers en 4 exemplaires
- Démontage - Remontage: 24 brochures
  - . 8 thèmes en 3 exemplaires
- Petites fabrications: 69 brochures
  - . 23 thèmes en 3 exemplaires

B) Guide pédagogique

C) Cahier de l'élève

- Problèmes concrets
- Démontage remontage
- Cuisine

D) Plans

- 6 modèles nécessaires à la fabrication, présentés sous forme de calque

E) Fiches-réponses

- problèmes concrets
- démontage - remontage

F) Calques réponses
- problèmes concrets

2- Commentaires

Les deux premières parties présentées dans Fabricator, apportent une dimension nouvelle aux enfants. "Les Problèmes Concrets" et "Tracés et Constructions Géométriques", par différents jeux et exercices, remettent l'enfant en contact avec son espace, ce qui est intéressant comme approche. On touche aux pré-requis nécessaires à l'enseignement de la géométrie.
Par contre, la deuxième partie, "Démontage - Remontage" et "Petites Fabrication" propose des activités qui requièrent beaucoup de matériel et exigent une compétence, ou la présence d'un spécialiste. Cette partie est peu accessible à l'ensemble des enseignants.
Ces quelques remarques nous obligent à conclure que "Fabricator" est un matériel à demi exploitable ou rentable. L'utilisation de la moitié du contenu ne justifie pas l'investissement.

N.B. Petites fabrications à la cuisine

Sujet que l'on pourrait davantage exploiter dans le cadre du français, savoir lire et résumé de lecture. C'est un sujet d'ordre très pratique qui pourrait susciter de l'intérêt chez certains enfants.

-9- LABORATOIRE DE LECTURE

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

LABORATOIRE DE LECTURE	Français
AUTEUR	LAROUCHE René Serge
EDITIONS	S.R.A.
DISTRIBUTEUR	S.R.A. Société de Recherche Education 560 Ouest St-Laurent Longueuil J4H 3X3 (514) 670-2610

LABORATOIRE DE LECTURE (S.R.A.)

1.3b) CONTENU TABLEAUX DES HABILETES DEVELOPPEES

1- Compréhension

- Vocabulaire
- Idée directrice
- Fait important
- Circonstances de temps/lieu
- Relations de cause et / ou d'effet
- Séquence
- Inférence et / ou conclusion

2- Habileté à la recherche

- Ordre alphabétique
- Abréviations
- Dictionnaire
- Encyclopédie
- Bibliographie
- Table des matières
- Index
- Lexique
- Livre
- Fiches de bibliothèque
- Tableau
- Graphique ligne
- Graphique circulaire
- Pictogramme
- Plan
- Organigramme

LABORATOIRE DE LECTURE

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

- 72 fiches compréhension / recherche
- 72 fiches compréhension / vitesse
- cahier de travail pour l'élève

COMMENTAIRES

Dans son avant-propos, l'auteur, M. René Serge Larouche souligne que ce n'est pas une méthode d'apprentissage, mais un matériel qui permettra à l'enfant d'accroître considérablement ses capacités en ce domaine.

Cet idéal est effectivement réalisable puisque le laboratoire de lecture regroupe toutes les démarches susceptibles de développer chez l'enfant des habilités à la lecture et à la réflexion.

On reconnait de plus à l'enfant, le droit au respect de son rythme d'apprentissage, en lui offrant des fiches correspondantes à ses capacités. Le progrès qu'il accomplira lui sera constamment souligné sur un graphique, ainsi que les différents niveaux du "Savoir lire" qu'il gravira. Ceci est une stimulation très importante pour l'acquisition de nouvelles habilités.

Finalement, notons que, pour l'enseignant qui aime faire l'exploitation maximale d'un matériel, le "Laboratoire de lecture S.R.A." lui permettra de vérifier auprès de ses étudiants, soit leur capacité d'attention, ou "savoir écouter", enlisant, par exemple une fiche compréhension / vitesse, et en leur posant ensuite les questions suggérées sur la fiche.

-10- LA CALCULATRICE DE POCHE ACTIVITES I

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

LA CALCULATRICE DE POCHE activités I cahier I	Mathématiques
AUTEUR	VERVOORT Gérardus
TRADUIT PAR	SAUTIER Jean 1974
DISTRIBUTEUR	Librairie Beauchemin 450 Avenue Beaumont Montréal Québec H3N 1T8

LA CALCULATRICE DE POCHE ACTIVITES I

1.3b) CONTENU CAHIER I

Manipulation de la calculatrice

- Familiarisation avec le clavier
- Vitesse et précision avec la calculatrice
- Usage maximum des fonctions de la calculatrice
- Usage judicieux de la calculatrice
- Algorithmes spéciaux de la calculatrice

Nombres entiers

- Cas d'addition
- Cas de soustraction
- Cas de multiplication
- Cas de division
- Inter-relation dans ces cas
- Le nombre
- Ordre des opérations

Fractions ordinaires/fractions décimales

- Opération sur les fractions

Estimation

- Arrondissage
- Estimation (addition)
- Estimation (soustraction)
- Estimation (multiplication)
- Estimation (division)

Problèmes

- Lecture / suite d'instruction
- Développement de stratégies
- Développement d'un raisonnement mathématique
- Résolution de problèmes

LA CALCULATRICE DE POCHE (suite)

Modèles

- Modèles à compléter

Autres concepts

- Additions répétées
- Sens de la multiplication
- Propriétés des nombres
- Facteurs / multiples
- Règles de la divisibilité

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

Cahier d'exercices à utiliser avec une calculatrice

COMMENTAIRES

Cahier d'exercices intéressant par son approche simple de l'utilisation de la calculatrice. C'est l'instrument qui est au service de l'étudiant et non pas l'inverse.

On lui propose donc une variété de problèmes aux travers desquels il devra juger et évaluer l'ordre de grandeur des réponses présenter par l'appareil.

Il permet aussi à l'étudiant de se concentrer sur le processus de raisonnement plutôt que sur le temps pris a exécuter les calculs.

Ce cahier a donc sa place dans une classe active, si on l'insert dans un cadre où la diversité du matériel et des approches est source d'enrichissement.

La calculatrice est un appareil avec lequel tôt ou tard il devra travailler. Ce livret lui en fait voir des possibilités d'utilisation qui sont au-delà du simple calcul mécanique.

-11- LE COIN DU PENSEUR

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

LE COIN DU PENSEUR	Français Mathématiques
AUTEUR	WEKER K.J.
ADAPTATION	LAROUCHE R.S.
EDITIONS	S.R.A. 1975
DISTRIBUTEUR	S.R.A. Société de Recherche Education 560 Ouest St-Laurent Longueuil J4H 3X3 (514) 670-2610

LE COIN DU PENSEUR

1.3b) CONTENU

COULEUR FICHES	#	DESCRIPTION
bleu	1-10	Manipulation d'objets (moyens d'utiliser des données particulières)
orange	11-20	Perception (inférences immédiates à partir d'énoncés explicites: déductions, extrapolations)
vert	21-30	Application créatrice (développement de relations abstraites à partir de données spécifiques)
rouge	31-40	Perception des structures (analyse des modèles et des structures)
bleu	41-50	Manipulation d'objets
orange	51-60	Perception
vert	61-70	Application créatrice
rouge	71-80	Perception des structures
orange	81-90	Perception
mauve	91-100	Analyse rationnelle (notation des données, vérification des hypothèses et planification d'un ensemble d'opérations)
vert	101-110	Application créatrice
mauve	111-125	Analyse rationnelle

LE COIN DU PENSEUR

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

. 125 fiches de travail
. 1 fiche de rendement pour l'élève

COMMENTAIRES

Sur le plan académique, "Le coin du Penseur", se rattache au Français, par ses fiches de lecture à difficultés croissantes, et aux Mathématiques, par le raisonnement et la logique qu'il exige de l'enfant. Sur un plan beaucoup plus général, le contenu des fiches développe la perspicacité, la réflexion, la créativité et la pensée latérale.

Cette double utilité du matériel le rend donc très intéressant, si on l'insère dans le cadre d'un programme d'individualisation et d'enrichissement. On notera un point faible, celui de ne pas toujours expliquer le raisonnement à l'enfant, dans le cas d'une erreur.
Ex: fiches # 54 - 70 - 95 - 101 - pour n'en citer que quelques unes, où la démonstration de la bonne réponse reste à faire.

-12- LEXI-DATA

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

LEXI-DATA	Français Multidisciplinaire
EDITIONS	LEXI-DATA
DISTRIBUTEUR	BRAULT & BOUTHILLIER 700 Rue Beaumont Montréal Québec H3N 1V5 (514) 273-9186

LEXI-DATA

1.3b) CONTENU

THEMES JUNIOR

Livret I junior (10 fiches)

Sujets variés

. discrimination visuelle
. fruits
. l'heure
. les oiseaux
. etc.

Livret 2 junior (10 fiches)

Un merveilleux panachage de sujets (pratique)

. les traces dans la neige
. le super-marché
. construire une maison
. moyens de transport
. le toucher
. etc.

Livret 3 junior (10 fiches)

Le monde merveilleux des animaux

. où habitent-ils?
. comment font-ils pour se défendre et attaquer?
. les espèces menacées
. leurs propriétaires
. etc.

LEXI-DATA (suite)

THEMES JUNIOR

Livret 4 junior (10 fiches)

La mer et ses richesses

. les marées
. les régates
. les bateaux
. les pirates
. les trésors
. les dangers
. les ressources
. la nourriture
. les poissons
  crustacés
  mollusques

Livret 5 junior (10 fiches)

Oui? Pourquoi? Comment?

Livret 6 junior (10 fiches)

L'épopée de l'Ouest

LEXI-DATA

THEMES SENIOR

Livret 1 sénior (10 fiches)

Sujets variés

. mouvement
. sports
. etc.

Livret 2 sénior (10 fiches)

Thèmes variés

. le détective
. organismes internationaux
. les mélanges de couleurs
. les langues dans le monde
. les timbres postes
. etc.

Livret 3 sénior (10 fiches)

Les grandes inventions les grandes découvertes

. Livingstone
. Vasco de Gama
. etc.

Livret 4 sénior (10 fiches)

LEXI-DATA (suite)

THEMES SENIOR

La conquête de l'Espace

- les étapes d'une mission
- la vie dans un laboratoire spatial
- la grosseur des planètes
- etc.

Livret 5 sénior (10 fiches)

Comment? Où? Combien?

Livret 6 sénior (10 fiches)

La forêt et ses secrets

- les arbres
- les fleurs
- les champignons
- etc.

LEXI-DATA

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

- Machine à enseigner
- Matériel auto-correctif
- Collection de livrets
  (nouveaux livrets à paraître)

Etude complétée pour cette recherche

- 2 séries . junior, primaire 2ème cycle
  . sénior, secondaire 1er cycle
- Un ensemble de 6 livrets comprend: 10 fiches
  12 questions - réponses
  A utiliser avec l'ordinateur mécanique (non indispensable)
- Au total 1440 données-informations

OBJECTIF

- Approfondir le champ de connaissance de l'élève
- Restituer l'attrait de la découverte par la lecture

COMMENTAIRES

Lexi-Data est un matériel éducatif attrayant et enrichissant pour les élèves. La variété des thèmes est non répétitive et spécifique à "Lexi-Data". (non déjà-vu)

Chaque livret étant indépendant des autres, il est possible de commencer à un rythme plus ou moins rapide, la collection des livrets, et de choisir en fonction des besoins et du niveau des enfants.

Exemple: . série I junior pour tous
. série II sénior pour les doués

Précisons finalement que l'utilisation de l'ordinateur n'est pas absolument indispensable, bien qu'attrayante pour les jeunes. En effet à l'intérieur des livrets est inscrit la clé des réponses. L'achat de ce matériel devient donc minime.

-13- L'EXTRA-MATH

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

L'EXTRA-MATH 4e et 5e année	Mathématiques
AUTEURS	CORBEIL GUILBAULT Ginette LEGAULT BEAUDRY Louise MORIN POMERLEAU Ginette 1977
DISTRIBUTEUR	Commission Scolaire Baldwin Cartier

L'EXTRA-MATH

1.3b) **CONTENU**

30 fiches Observons

Le but de cette section est de développer le sens de l'observation chez l'enfant.

30 fiches Explorons

Dans cette partie, les enfants dépassent le stade de l'observation. Tout en observant une donnée, ils doivent résoudre un problème ou le compléter.

30 fiches Manipulons

L'enfant continue à suivre le même processus: il observe, il explore puis s'engage de façon pratique dans le solution d'un problème; il doit manipuler, utiliser le matériel donné pour trouver une solution.

30 fiches Calculons

L'enfant arrive à un point où il vérifie ses connaissances. Il doit savoir lire une donnée, la comprendre, l'interpréter et la solutionner par des calculs précis.

30 fiches Devinons

Après avoir parcouru les 4 étapes précédentes, l'élève en arrive à une section plus divertissante et non moins difficile. Sa capacité de raisonner est mise à l'épreuve. Ce ne sont jamais de longs calculs que l'enfant doit effectuer. Au contraire, il doit continuellement exercer son jugement après une lecture extrêment attentive.

L'EXTRA-MATH

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

- 150 fiches
- 5 thèmes: observons (orange)
  explorons (jaune)
  manipulons (bleu)
  calculons (vert)
  devinons (blanc)
- carnet de réponses

OBJECTIFS

Ces fiches ont pour objectif de permettre aux enfants de s'enrichir durant les moments libres au cours de la journée en travaillant de façon autonome.

Ce travail comporte 150 fiches partagées selon cinq thèmes: observons, explorons, manipulons, calculons, devinons. Ces cinq sections sont rassemblées sous l'étiquette "adage" pour rendre le travail moins monotone et encourager l'enfant à poursuivre ses efforts. Le professeur incite l'élève à trouver la signification de chaque adage avant d'entreprendre une section.

* (Extraits des auteurs)

COMMENTAIRES

L'Extra-Math est un matériel pédagogique où la présentation et la variété des exercices, stimulent les enfants.

On peut y voir une double utilisation, soit de revision ou d'enrichissement.

Notons que l'idée de présenter les sections en citant des adages apporte aux enfants une dimension supplémentaire. Finalement, bien que conçu pour enrichir des élèves de 4e et 5e année, il a sa place en 6e année, si on ne tient pas compte des directives émises par les auteurs EX: ordre à respecter. L'Extra-Math, devient alors un outil de travail favorisant l'individualisation de l'enseignement.

-14- LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT	Mathématiques Bricolage Recettes Mots croisés
AUTEUR	HALLAMORE Elisabeth
TRADUIT PAR	IERACI Michelle
EDITIONS	HERITAGE
DISTRIBUTEUR	Editions Héritage 300 Rue Arsan St-Lambert Québec (514) 672-6710

LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT

1.3b) CONTENU

Des ombres à mesurer
A chacun son symbole
Citronnade
Moulinet
Parachute
Voilier
Arithmétrique
Tic tac toe en cinq carreaux
Tic tac toe en six carreaux
Cinéma muet
Mètres et Kilomètres
Haricots en pot
Pâte à modeler
Table de carton
Chaise de carton
Cerf-volant
Poisson volant
Mots croisés métriques
Rectangle casse-tête
Mots brouillés
Courbes et droites
Grandir à vue d'oeil
Mot mystère
Course automobile
Oiseau magique
Mobile
Cabane d'oiseaux
Problèmes
Courbes en trois dimensions
Biscuits brisures de chocolat
Casse-tête de figures géométriques
Jeu de la souris métrique
Casse-tête chinois
Modelage
Rubans de papier magiques
Jeu des anneaux
Animaux de cirque
Patron de cube
Cubes casse-tête
Arrangements par 5
Arrangements casse-tête
Jeu des arrangements
Trousseau de clés
Problèmes
Autre casse-tête chinois
Alphamétrique
Solutions
Important (tableau synthèse)

LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

- 46 jeux, casse-tête, ou problèmes réunis dans un seul livre

Le mot de l'auteur

"(Le Système Métrique)" en s'amusant n'a pas été conçu uniquement pour le plaisir; il est aussi très instructif. L'enfant s'y familiarisera avec le système métrique. Tous les jeux, casse-tête et problèmes ont été choisis ou mis au point pour aider l'enfant à retenir le vocabulaire propre au système métrique, pour lui faire pratiquer ses mesures ou apprendre rapidement le rapport entre les différentes unités de mesure. Certains problèmes sont faciles et devraient intéresser l'enfant qui entre au primaire, d'autres, par contre, sont un défi aux enfants de tous âges.

Objectifs

Vous remarquerez qu'aucune mention n'est faite des unités de mesure impériales. Il faut penser métrique et non pas procéder par conversion d'un système à l'autre.

Passer au système métrique rebutera plus d'un adulte, c'est certain. Je vous convie donc à commencer votre apprentissage dès maintenant en participant aux jeux de ce livre. Pourquoi ne pas allier l'utile à l'agréable?

Elisabeth Hallamore

(extrait de la page couverture "Le système métrique en s'amusant")

LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT

COMMENTAIRES

Ce livre de mathématiques appliquées remplit bien ces objectifs. "Le Système Métrique" ou la "Souris Métrique" fait parcourir à l'enfant mille et un chemins, au bout desquels il parviendra à posséder "la pensée métrique".

Qui ne rêve pas d'apprendre en jouant, si ce n'est que les enfants.

On fait appel à leur intelligence concrète ou abstraite, et par la manipulation exigée, on les rejoint tous.

Le contenu dynamique, actif et humouristique de ce livre répond donc aux attentes des enfants.

-15- MES PREMIERS MOTS CROISES

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

MES PREMIERS MOTS CROISES	Français
AUTEUR	GASPARUTTI J.L.
EDITIONS	L'ECOLE PARIS 1980
DISTRIBUTEUR	Editions Hurtubise 7360 Poul. Newman Ville Lasalle Québec H8P 1Y2 (514) 365-0327

MES PREMIERS MOTS CROISES

1.3b) CONTENU

II Composition du fichier

1e partie:	Fiches 1 à 10	première approche des mots croisés
2e partie:	Fiches 11 à 20	dix problèmes très faciles
	Fiches 11 à 20	dix séries de soutien (compléments de définition et propositions de réponses)
3e partie:	Fiches 21 à 30	dix problèmes faciles
	Fiches 21 à 30	dix séries de soutien (compléments de définitions et propositions de réponses)
4e partie:	Fiches 31 à 40	dix problèmes
	Fiches 31/32 - 33/34 35/36 - 37/38 - 39/40	cinq séries de soutien (un index alphabétique pour deux problèmes)
5e partie:	Fiches 41 à 50	dix problèmes
	Fiches 41 à 45 et 46 à 50	deux séries de soutien (un index alphabétique pour cinq problèmes)

Les fiches de soutien ont été imprimées sur carton vert.

LES PREMIERS MOTS CROISES

1.3e) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL

- 50 fiches (rose)
- 40 fiches de soution (verte)
- 8 fiches correctives (beige)
  couvrant les fiches 5 à 50

OBJECTIFS

- précision de la lecture
- compréhension de la définition
- vocabulaire
- orthographe

COMMENTAIRES

"Mes premiers mots croisés" est un fichier d'entraînement individualisé à la lecture silencieuse. L'accent est mis particulièrement sur la précision plutôt que sur la rapidité.

Les fiches sont de difficultés croissantes et conçus pour des enfants de 7 - 8 ans. Ceci explique la simplicité de la première partie (1 à 10), qui est une approche aux mots croisés, et de la seconde partie (10 à 20) qui sont des problèmes très faciles.

LES PREMIERS MOTS CROISÉS

Cependant, les troisième et quatrième parties (31 à 50) peuvent présenter un certain intérêt pour les enfants de 10 et 11 ans.

Il serait donc intéressant d'utiliser le matériel comme activité d'initiation pour ensuite le compléter par des mots croisés plus difficiles, que l'on peut facilement trouver dans des revues adaptées aux jeunes.

Puisqu'il s'agit de "Mes premiers mots croisés" c'est donc un fichier à compléter par l'enseignement en fonction des intérêts et capacités de ses étudiants.

-16- VERI-TECH

1.3a) PRESENTATION DU MATERIEL

VERI-TECH

Mathématiques

DISTRIBUTEUR

BRAULT & BOUTHILLIER
700 Rue Beaumont
Montréal
Québec
H3N 1V5
(514) 273-9186

VERI-TECH

1.3b) CONTENU

LABORATOIRE DE MATHEMATIQUES II

(2ème cycle du primaire)

Livrets

1- Valeur ordinale et numération
2- Addition
3- Soustraction
4- Multiplication
5- Division
6- Fractions I
7- Fractions II
8- Décimales
9- Calculs divers et solution de problèmes
10- Mesures métriques

VERI-TECH

1.3c) ETUDE

ANALYSE DU MATERIEL auto-correctif

- Conçu de façon à assurer une gradation des difficultés
- Respecte le rythme d'apprentissage de l'enfant
- Permet la correction personnelle

Utilisation

Se joue comme un casse-tête avec des jetons. Par ses réponses, l'élève doit arriver à reproduire le dessin ou clé de correction, imprimé sur la page d'exercice de son livret.

Laboratoire de mathématiques # 2

Le laboratoire se compose de 10 fascicules d'exercices variés et progressant en difficultés et de 35 copies d'un tableau d'acquisition. Ce dernier fournit à l'éducateur et aux élèves un moyen simple d'évaluer l'apprentissage des notions et de corriger immédiatement toute lacune.

COMMENTAIRES

Ce qui rend "Veri-Tech" intéressant, c'est la multiple utilisation de son matériel simple. Les boîtes

d'auto-contrôle sont solides, facile à manipuler et à ranger et peuvent être ré-utiliser pour d'autres disciplines où Veri-Tech présente des cahiers d'exercices. Les livrets du laboratoire de Math. 2 comptent au delà de 3 XX problèmes, à difficultés croissantes.

C'est donc un matériel favorisant l'individualisation de l'enseignement à un niveau strictement académique. Nous pouvons finalement le considérer comme rentable, car il suffit de posséder quelques boîtes auto-correctives. (par exemple 10) pour que ce laboratoire et autres séries de livrets permettent à une classe un choix d'activités intéressantes.

PARTIE II

JEUX EDUCATIFS

JEUX EDUCATIFS

2.1) LISTE DES JEUX ETUDIES

JEUX ÉDUCATIFS

2.1) LISTE DES JEUX ETUDIES

2.1 LISTE DES JEUX ETUDIES

1- AMERIC METRIC P. 117

2- BOGGLE P. 119

3- CHRONOLOGIQUE P. 121

4- DOUBLE HI·Q P. 123

5- ECOUTE! ECOUTE! P. 125

6- ELECTRO P. 127

7- EQUABLE P. 130

8- FLASH-CARDS (addition) P. 132

9- FLASH-CARDS (multiplication) P. 134

10- GEOMATH P. 136

11- INTELLI-BLOCS P. 138

12- JUMBO JET P. 140

13- LE JEU DES FRACTIONS P. 142

14- LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT P. 144

15- LETRA ROULETTE P. 146

16- LEXICON P. 148

17- MARKETING P. 150

18- MONKEY SEE P. 152

2.1 LISTE DES JEUX ETUDIES

19-	NATURE MEMORY	P. 154
20-	PHOTO MEMORY	P. 156
21-	PROBE	P. 158
22-	QUESTO	P. 160
23-	SCRABBLE	P. 162
24-	SPILL & SPELL	P. 164
25-	TANGRAM	P. 166
26-	TROC LOGIQUE	P. 169
27-	YUM	P. 171

JEUX EDUCATIFS

2.2) CLASSIFICATION PAR MATIERE

2.2 CLASSIFICATION PAR MATIERE

FRANCAIS

1-	BOGGLE	P. 119
2-	LETRA ROULETTE	P. 146
3-	LEXICON	P. 148
4-	NATURE MEMORY	P. 154
5-	PROBE	P. 158
6-	QUESTO	P. 160
7-	SCRABBLE	P. 162
8-	SPILL & SPELL	P. 164

2.2 CLASSIFICATION PAR MATIERE

MATHEMATIQUES

1-	AMERIC METRIC	P. 117
2-	CHRONOLOGIQUE	P. 121
3-	DOUBLE HI-Q	P. 123
4-	EQUABLE	P. 130
5-	FLASH-CARDS (addition)	P. 132
6-	FLASH-CARDS (multiplication)	P. 134
7-	GEOMATH	P. 136
8-	INTELLI-BLOCS	P. 138
9-	LE JEU DES FRACTIONS	P. 142
10-	LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT	P. 144
11-	MARKETING	P. 150
12-	MONKEY SEE	P. 152
13-	TANGRAM	P. 166
14-	TROC LOGIQUE	P. 169
15-	YUM	P. 171

2.2 CLASSIFICATION PAR MATIERE

DIVERS

1-	ECOUTE! ECOUTE!	. discrimination auditive	P. 125
2-	ELECTRO	. culture générale	P. 127
3-	JUMBO JET	. jeu société	P. 140
4-	NATURE MEMORY	. mémoire . sc. de la nature . vocabulaire	P. 154
5-	PHOTO MEMORY	. mémoire	P. 156

JEUX EDUCATIFS

2.3a) PRESENTATION DU JEU

2.3b) COMMENTAIRES

-1- AMERIC METRIC

2.3a) PRESENTATION DU JEU

AMERIC METRIC	Mathématiques
AUTEUR	MORIN Jean-Claude
DISTRIBUTEUR	Librairie le Nomade 164 Rue St-Louis St-Eustache Québec 1-472-2615

AMERIC-METRIC

2.3b) COMMENTAIRES

. Jeu visant à l'acquisition de la pensée métrique par la répétition
. Jeu simple basé sur le principe du Monopoly où la variante est dans l'achat des valeurs
. Sensibilisation aux notions de:
  - litre
  - mètre
  - gramme
  - cm 3

par l'acquition de ces cartes maîtresses:
. Les cartes "échangé", permettent une connaissance plus approfondie du système
. Les cartes "hasard" visent surtout à faire connaître des applications dans la vie courante

-2- BOGGLE

2.3a) PRESENTATION DU JEU

BOGGLE	Français
FABRICANT	PARKER BROTHERS
DISTRIBUTEUR	Nouveautés B. Grégoire 4855 Rue Boyer Montréal Québec H2J 3A6 (514) 527-6824

BOGGLE

2.3b) COMMENTAIRES

. Jeu de mots cachés

. 16 dés a lettres

- un plateau secoueur
- un sablier (temps)

. Former, dans un temps donné, le plus de mots possibles, bien orthographés, avec les lettres telles qu'elles se présentent sur le plateau

. Exige une bonne discrimination visuelle:
Exemple: 4 lettres adjacentes

R	U
S	E

- rues
- ruse
- sure

. A déconseiller aux enfants sujets à la dyslexie

-3- CHRONOLOGIQUE

2.3a) PRESENTATION DU JEU

CHRONOLOGIQUE	Logique
AUTEUR	RICHTER Klisabeth
EDITIONS	RAVENSBURGER 1975
DISTRIBUTEUR	Pierre Belvédère 105 Est St-Paul Montréal Québec H2Y 1G7 (514) 866-2817

CHRONOLOGIQUE

2.3b) COMMENTAIRES

Le jeu comprend 72 cartes imprimées sur les deux faces. Le but de ce jeu est de classer 6 séries de cartes. Ces séries n'ont pas toutes le même nombre de cartes et sont de difficultées croissantes. On présente donc:

1 série de 6 cartes: hélicoptère

2 séries de 9 cartes: fleurs oiseaux

3 séries de 16 cartes: bateau, machine, tournesol

L'enfant choisit une série, et il cherche dans ces cartes celle qui est le moins détaillée, pour ensuite trouver un détail supplémentaire et ainsi de suite jusqu'à ce que la série soit complétée.

Lorsqu'une série est terminée, le joueur peut contrôler lui-même en retournant des cartes. Un dessin apparaîtra si le problème a été résolu.

Les objectifs visés dans "Chronologique" sont:

- la sériation
- la classification
- la concentration
- l'observation

On présente à l'enfant un jeu qui fera appel au raisonnement logique, à la déduction et à la perception visuelle.

"Chronologique" est donc un jeu intéressant et valable dans une classe active.

-4- DOUBLE HI. Q

2.3a) PRESENTATION DU JEU

DOUBLE HI. Q	Mathématiques - logique - organisation
FABRICANT	GABRIEL
DISTRIBUTEUR	Maison des Jouets Educatifs 7116 Rue St-Hubert Montréal Québec (514) 845-8992

DOUBLE HI : Q

2.3b) Commentaires

- 2 planches: pour joueur solitaire ou compétition à 2
- chevilles (jetons)
- Sur une planche perforée, il faut "manger" les chevilles et terminer le jeu avec une seule cheville.

S' il reste 5 chevilles: pas mal
3 chevilles: essayez encore
1 cheville: vous êtes un génie

Jeu très simple où l'on fait appel à l'organisation spatiale et à la déduction logique.

-5- ECOUTE! ECOUTE!

2.3a) PRESENTATION DU JEU

ECOUTE! ECOUTE!	Jeu de mémorisation sonore
EDITIONS	RAVENSBURGER 1974
DISTRIBUTEUR	Pierre Belvédère 105 Est St-Paul Montréal Québec H2Y 1G7 (514) 866-2817

ECOUTE! ECOUTE!

2.3b) COMMENTAIRES

Le jeu Ecoute! Ecoute! comprend:

- 1 disque
- 3 planches illustrées
- 27 cartes illustrées
- 1 feuillet explicatif

En écoutant les sons émis par le disque, l'enfant doit tenter de les identifier. C'est un excellent exercice de discrimination auditive, d'observation, d'association et de concentration.

Le jeu a été conçu pour des enfants de 6 à 10 ans. Dans le cadre de cette recherche, il ne peut être retenu comme "activité enrichissante" mais plutôt comme activité ou exercice de sensibilisation.

-6- ELECTRO

2.3a) PRESENTATION DU JEU

ELECTRO	Culture générale
FABRICANT	Compagnie Jumbo
DISTRIBUTEUR	Maison des Jouets Educatifs 7116 Rue St-Hubert Montréal Québec (514) 845-8992

ELECTRO

2.3b) Commentaires

"Electro" est un jeu où l'on présente 1600 questions et réponses sur des sujets variés. L'enfant, sous forme de jeux, acquièrent des connaissances encyclopédiques.

Ce jeu comporte aussi un élément compétitif qui stimulera sûrement certains enfants. Il développe donc un goût de la culture ou du savoir.

* Règles du jeu

Comment fonctionne Electro

Sur les cartes Electro, les questions se trouvent à gauche et les réponses à droite. On pose une question en plaçant une des fiches dans la petite ouverture au-dessous d'une question, la réponse doit être recherchée en plaçant la deuxième fiche dans une ouverture au-dessous des réponses. Dès que la réponse exacte est trouvée, la lampe s'allume.

Règles du jeu

En jouant tout seul, on sait tester ses connaissances d'après le nombre des réponses trouvées.

Si 2, 3 ou 4 joueurs prennent part au jeu, chacun choisit une carte.

Pour plus de quatre joueurs, on choisira un arbitre qui lit les questions et contrôle les réponses. Les joueurs peuvent former différents groupes, ou bien chacun concourt individuellement.

Celui qui répond correctement au plus grand nombre de questions est vainqueur.

Variantes

Celui qui donne 1 ou 2 fois une mauvaise réponse est éliminé. Le jeu peut être rendu plus difficile en transformant les réponses en questions.

Calcul de points

S'il y a 2, 3 ou 4 joueurs ou bien un arbitre, on peut compter les gains et les pertes: + 1 pour une réponse exacte, - 1 pour une réponse incorrecte.

* Extrait du feuillet explicatif.

-7- **EQUABLE**

2.3a) **PRESENTATION DU JEU**

EQUABLE **(EQUALS)**	**Mathématiques**
EDITIONS	**HOUSE OF GAMES** **WADDINGTONS**
DISTRIBUTEUR	**MOYER** 500 Place Trans-Canada Longueuil Québec J4G 1P3 (514) 679-2240

EQUABLE

2.3b) COMMENTAIRES

(Scrabble de mathématiques)

- Jeu où les chiffres remplacent les lettres du scrabble
- Stimule et renforce le mécanisme et la mémorisation des quatre opérations mathématiques
- Jeu mathématique fondé sur les chiffres dont le but consiste à former, sur le plan du jeu, des équations. Ce matériel sert à développer chez l'élève, les opérations.

-8- **FLASH-CARDS** (addition)

2.3a) **PRESENTATION DU JEU**

FLASH-CARDS **addition** **série #** 2135	**Mathématiques**
EDITIONS	**MILTON BRADLEY CIE.**
DISTRIBUTEUR	**BRAULT & BOUTHILLIER** 700 Rue Beaumont Montréal Québec H3N 1V5 (514) 273-9186

FLASH-CARDS (addition # 2135)

2.3b) COMMENTAIRES

Matériel

. 100 cartes d'exercices
. 2 cartes de tables d'additions
. 2 cartes explicatives

Objectifs

. favoriser l'apprentissage de l'addition
. reconnaître les chiffres
. résoudre des problèmes

Commentaires

Jeux de cartes favorisant l'acquisition d'automatismes. Pour les enfants de 11 ans, c'est un excellent exercice de mémoire, si on y ajoute, en plus un rendement axé sur la vitesse.

-9- FLASH-CARDS (multiplication)

2.3a) PRESENTATION DU JEU

FLASH-CARDS multiplication série # 2132	Mathématiques
EDITIONS	MILTON BRADLEY CIE.
DISTRIBUTEUR	BRAULT & BOUTHILLIER 700 Rue Beaumont Montréal Québec H3N 1V5 (514) 273-9186

FLASH-CARDS (multiplication # 2132)

2.3b) **COMMENTAIRES**

Matériel

- 100 cartes d'exercices
- 2 cartes de tables de multiplications
- 2 cartes explicatives

Objectifs

- favoriser l'apprentissage de la multiplication
- connaître les chiffres
- résoudre des problèmes

Commentaires

Jeux de cartes favorisant l'acquisition d'automatismes. Pour les enfants de 11 ans, c'est un excellent exercice de mémoire, si on y ajoute, en plus un rendement axé sur la vitesse.

-10- GEOMATH

2.3a) PRESENTATION DU JEU

GEOMATH	Mathématiques 6e année
AUTEUR	LEBLOND Georges 1980 ECOLE LALANDE
DISTRIBUTEUR	Commission Scolaire Baldwin Cartier

GEOMATH

2.3b) COMMENTAIRES

Matériel

. 9 jeux de cartes

1 jeu comprend: 50 cartes questions (orange)
9 cartes réponses (jaunes)

. Au total 450 problèmes variés sur le programme de mathématiques de 6e année

. Matériel pédagogique intéressant, où le travail de revision est associé au jeu.

-11- INTELLI-BLOCS

2.3a) PRESENTATION DU JEU

INTELLI-BLOCS	Géométrie
FABRICANT	ORDA
DISTRIBUTEUR	Maison des Jouets Educatifs 7116 Rue St-Hubert Montréal Québec (514) 845-8992

INTELLI-BLOCS

2.3b) COMMENTAIRES

Le jeu comprend 15 cartes illustrées chacune d'un dessin et de 80 pièces géométriques réparties comme suit:

4 formes: carré - cercle - triangle - rectangle

4 couleurs: rouge - bleu - jaune - vert

2 grandeurs: gros petit
(2 séries) (3 séries)

L'enfant doit donc, à l'aide des pièces, remplir les cartes d'exercices. Tout est dans "l'art" de placer les formes de façon a ce qu'elles s'emboîtent bien pour couvrir le dessin. Ce jeu d'habilité exige de l'enfant de relever un défi, en faisant appel à son aptitude à reconnaître les formes, dimension, et leurs relations dans l'espace. Il fait donc appel à des notions de logique. Intelli-Blocs et Tangram sont des jeux complémentaires, puisque tous les deux reposent sur la perception des formes.

* Voir TANGRAM P. 166 - 168

-12- JUMBO JET

2.3a) PRESENTATION DU JEU

JUMBO JET	Jeu de société Géographie
FABRICANT	JUMBO ELECTRONIC
DISTRIBUTEUR	Maison des Jouets Educatifs 7116 Rue St-Hubert Montréal Québec (514) 845-8992

JUMBO JET

2.3b) COMMENTAIRES

Jeu de société dont le but consiste à gagner le plus d'argent possible par l'exécution de vols et par l'achat de droits de ligne. Le principe de base rappele le "Monopoly". Un point intéressant, est celui de permettre à l'enfant de se familiariser sur la localisation géographique d'environ 35 villes.

-13- LE JEU DES FRACTIONS

2.3a) PRESENTATION DU JEU

LE JEU DES FRACTIONS	Mathématiques
FABRICANT	ORDA
DISTRIBUTEUR	Maison des Jouets Educatifs 7116 Rue St-Hubert Montréal Québec (514) 845-8992

LE JEU DES FRACTIONS

2.3b) COMMENTAIRES

Ce jeu comprend 32 pièces fractionnaires; l'enfant manipule 1/2 - 1/3 - 1/4 - 1/6 - 1/8 ou 1/9 d'un cercle.

Avec les dés portant soit l'indication 1/2-1/3 - 1/4 ou l'indication 1/6 - 1/8 et 1/9, il doit selon le dé jetté, prendre les pièces et refaire le cercle.

Sur le feuillet explicatif, on donne les solutions de rechange pour les cas plus difficiles. On remarquera que l'enfant travaille avec des fractions bien précises et seulement pour l'obtention d'un cercle complet.

Il a l'occasion de voir la notion d'addition de fractions avec dénominateurs identiques ou différents, où le résultat final sera l'unité, un cercle.

Le jeu, bien que limité à certaines fractions et à la division du cercle, permet cependant de rendre concret, de visualiser et de manipuler certains notions acquises, ou encore, de les vérifier.

-14- LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT

2.3a) PRESENTATION DU JEU

LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT	Mathématiques Bricolage Recettes Mots Croisés
AUTEUR	HALLAMORE Elisabeth
TRADUIT PAR	IERACI Michelle
DISTRIBUTEUR	Editions Héritage 300 Rue Arran St-Lambert Québec (514) 672-6710

LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT

2.3b) COMMENTAIRES

Dans le livre, les jeux présentés sont à faire ou à construire par les enfants.

Nous sommes donc en présence d'un répertoire d'activités (46) que les enfants peuvent accomplir à l'intérieur d'une période "académique" ou de détente "productive".

N.B. Voir commentaires dans "Matériel Educatif" P. 96 - 100

-15- LETRA ROULETTE

2.3a) PRESENTATION DU JEU

LETRA ROULETTE — Français

DISTRIBUTEUR

Maison des Jouets Educatifs
7116 Rue St-Hubert
Montréal
Québec
(514) 845-8992

LETRA ROULETTE

2.3b) COMMENTAIRES

Dans ce jeu, on présente un tableau sur lequel on a tracé un cercle divisé en deux: un coté rouge, l'autre vert.

A l'intérieur du cercle, on retrouve 48 rayons, où est inscrit dans chacun, une lettre ayant une valeur. La section verte possède donc 24 lettres, et 7 d'entre elles ne sont pas inscrites dans la section rouge: Z - L - P - I - J - C - V. La section rouge possède aussi 24 lettres, et 7 d'entre elles ne sont pas inscrites dans la section verte: B - M - Y - Q - K - F - W.

Cela suppose qu'au point de départ, l'élève devra savoir quelles lettres il doit éliminer. L'ordre des lettres étant absent, la lecture du mot sur le tableau, s'avère très difficile.

Au terme de cette étude, il est difficile de trouver la valeur et l'intérêt de ce jeu. Ce fait se vérifie certainement par les résultats d'un sondage effectué auprès des enfants de 6e année (Lalande) où sur 3 enfants connaissants le jeu, l'évaluation était: "Je ne l'aime pas".

* Voir sondage P. 175

-16- LEXICON (lexico-fun)

2.3a) PRESENTATION DU JEU

LEXICON	Français
FABRICANT	PARKER BROTHERS
DISTRIBUTEUR	BRAULT & POUTHILLIER 700 Rue Beaumont Montréal Québec H3N 1V5 (514) 273-9186

LEXICON (lexico-fun)

2.3b) **COMMENTAIRES**

. Jeux de cartes à mots croisés

. Le jeu comprend 52 cartes ayant 26 lettres de valeurs différentes

. Divertissant pour les élèves

. Accent mis sur la réflexion et le vocabulaire

. Jeu très semblable au Spill & Spell

-17- MARKETING

2.3a) PRESENTATION DU JEU

MARKETING — Mathématiques

EDITIONS — NATHAN Fernand

DISTRIBUTEUR — BRAULT & BOUTHILLIER
700 Rue Beaumont
Montréal
Québec
H3N 1V5
(514) 273-9186

MARKETING

2.36) COMMENTAIRES

. Jeu qui vise à informer sur le fonctionnement du marketing
. Développe la logique et la stratégie

"Marketing" est un jeu de société sur les activités relatives au transfert de produits des fabricants aux consommateurs. Le plan du jeu est divisé en 5 étapes correspondant chacune à un stade précis du Marketing

1- Sélection des produits
2- Organisation
3- Choix des détaillants
4- Concurrence
5- Ventes

Le livret d'explications présente quelques lacunes. On aurait eu avantage à donner plus d'exemples sur:

1e- l'exploitation de la courbe de vente (52 à 74)
2e- le rôle des cartes des fournisseurs
3e- les droits et obligations du joueur qui est invité à retourner au point de départ.

Ces quelques faiblesses du jeu peuvent trouver réponses auprès d'experts. "Marketing" offre donc d'intéressantes possibilités de sensibilisation pour les enfants, face au monde des affaires.

-18- MONKEY SEE

2.3a) PRESENTATION DU JEU

MONKEY SEE	Mathématiques
DISTRIBUTEUR	RADIO SHACK

MONKEY SEE

2.3b) COMMENTAIRES

Calculatrice électronique ayant la "forme" d'un singe et qui indique le bon résultat en allumant son oeil droit (vert) ou un mauvais résultat en allumant son oeil gauche (rouge). L'enfant peut travailler sur les opérations.

Notons que l'on n'offre aucune solution à l'enfant mais seulement un indicatif du résultat. L'élève devra effectuer les opérations, pointez les équations sur l'appareil et "Monkey See" rendra jugement.

Les exercices et jeux présentés dans un petit cahier sont adaptés pour des enfants de 8 ans, cependant pour les plus vieux, "MONKEY SEE" devient un outil de contrôle. Signalons enfin que "Monkey See" peut être utilisé comme calculatrice intermédiaire entre "Lettre Professeur", (où l'on donne à l'enfant une équation, avec une possibilité de 3 essais et le bon résultat s'il a échoué) et une calculatrice de type conventionel, (où l'on doit donner l'équation pour obtenir le résultat).

Vu, sous cet angle, "Monkey See" devient un jouet électronique éducatif et stimulant pour l'enfant.

-19- NATURE MEMORY

2.3a) PRESENTATION DU JEU

NATURE MEMORY	Mémoire Sc. Nature Vocabulaire
EDITIONS	RAVENSBURGER
DISTRIBUTEUR	Maison des Jouets Educatifs 7116 Rue St-Hubert Montréal Québec (514) 845-8992

NATURE MEMORY

2.3b) COMMENTAIRES

Le jeu se compose de 126 cartes regroupées en 63 paires d'images, dont le thème est la nature. L'enfant doit poser les cartes à l'envers, (image cachée) et retracer les paires.

Dans le livret explicatif on présente d'autres variantes du jeu, entre autre un "Quiz", où l'élève doit donner le nom exact de l'image pour avoir le droit de la garder. Précisons que les cartes sont numérotées, et identifiées à la fin du livret.

Ce matériel est donc intéressant, tant au point de vue français (vocabulaire) que sciences de la nature, en plus d'exiger de l'enfant un effort de concentration, observation et de mémoire. On trouvera ci-dessus, la liste des thèmes illustrés dans Nature Memory:

- mammifères
- oiseaux
- insectes et papillons
- poissons, batraciens et crustacés
- fruits
- fleurs

N.B. Voir aussi Photo Memory page 156 - 157

-20- PHOTO MEMORY

2.3a) PRESENTATION DU JEU

PHOTO MEMORY Mémoire

EDITIONS RAVENSBURGER

DISTRIBUTEUR Maison des Jouets Educatifs
7116 Rue St-Hubert
Montréal
Québec
(514) 845-8992

PHOTO MEMORY

2.3b) COMMENTAIRES

Le jeu se compose de 104 cartes regroupées en 52 paires d'images.

L'enfant doit poser les cartes à l'envers (image cachée) et retracer les paires. Ce jeu exige de la concentration et développe la mémoire, mais il n'apporte pas la dimension "vocabulaire nouveau" présenté dans le jeu "Memory Nature".

Une variante du jeu est offerte dans le livret explicatif et il y a place pour l'imagination. Par exemple: Placer une série plus ou moins longue, dans un ordre précis, (colonne)

- Cacher l'image des cartes
- Reproduire avec l'autre série l'ordre identique de la première colonne.

* Voir Nature Memory page 154 - 155

-21- PROBE

2.3a) PRESENTATION DU JEU

PROBE	Français
FABRICANT	PARKER BROTHERS
DISTRIBUTEUR	BRAULT & BOUTHILLIER 700 Rue Beaumont Montréal Québec H3N 1V5 (514) 273-9186

PROBE

2.3b) COMMENTAIRES

- Variation du jeu: Le Pendu
- Chaque joueur choisit un mot et l'inscrit sur la plaque de jeu
- Il faut deviner le mot tout en accumulant des points au fur et à mesure que les lettres sont découvertes

-22- QUESTO

2.3a) PRESENTATION DU JEU

QUESTO	Français
EDITIONS	Les Entreprises Questo Enr.
DISTRIBUTEUR	Jeu retiré du marché
	(Voir Note)

QUESTO

2.3b) COMMENTAIRES

. Le jeu Questo se compose de 72 cartes. Chaque carte comporte sur une face une lettre ainsi que sa valeur en point et, sur l'autre face quatre (4) questions d'intérêt général. Le but du jeu est d'essayer de former un mot avec les lettres. Si le joueur désire une carte d'un autre joueur, ce dernier doit lui poser une des quatre questions qui se trouvent à l'endos de la carte demandée.

. Ce jeu offre un éventail de 228 questions de culture générale. Au delà du simple jeu, il peut être exploité comme point de départ à une recherche plus approfondie. L'éventail des questions présentées est intéressant et plusieurs adultes pourraient s'y laisser prendre sur l'impossibilité de répondre rapidement aux questions.

N.B. Il fut impossible de retracer et de localiser un distributeur pour ce jeu. Nous en concluons qui est retirer du marché.
M. Georges LeBlond possède le seul exemplaire susceptible d'être utiliser à l'intérieur de la Commission Scolaire Baldwin Cartier.

-23- SCRABBLE

2.3a) PRESENTATION DU JEU

SCRABBLE Français

DISTRIBUTEUR

BRAULT & BOUTHILLIER
700 Rue Beaumont
Montréal
Québec
H3N 1V5
(514) 273-9186

SCRABBLE

2.3b) **COMMENTAIRES**

- Variation des mots croisés appréciés dans le monde entier
- Favorise la recherche de vocabulaire
- Jeux indispensable dans une classe active
- En mathématiques "Equals" en est le jeu correspondant

-24- SPILL & SPELL

2.3a) PRESENTATION DU JEU

SPILL & SPELL	Français
FABRICANT	PARKER BROTHERS
DISTRIBUTEUR	BRAULT & BOUTHILLIER 700 Rue Beaumont Montréal Québec H3N 1V5 (514) 273-9186

SPILL & SPELL

2.3b) COMMENTAIRES

- 15 dés avec lettres sur les 6 faces
- Lancer les dés et former des mots avec les lettres apparaissant sur la surface des dés
- Les points se comptent en élevant au carré le nombre de lettres de chaque mot
- Le nombre de dés qui restent est aussi élevé au carré et soustrait des points acquis
- Pour les plus jeunes: lequel peut employer le plus de lettres pour former un mot simple
- Jeu seul: obtenir le plus grand nombre de points d'un seul coup
- Jeu très enrichissant
- Exige de l'enfant de savoir:
  - lire
  - épeler
  - compter
  - d'organiser des lettres et des mots

-25- TANGRAM

2.3a) PRESENTATION DU JEU

TANGRAM	Mathématiques
EDITIONS	RAVENSBURGER 1976
DISTRIBUTEUR	Pierre Belvedère 105 Rue St-Paul Est Montréal Québec H2Y 1G7 (514) 866-2017

TANGRAM

2.3b) COMMENTAIRES

Matériel

7 pièces géométriques taillées à partir d'un carré, où l'on retrouve:

- 2 grands triangles
- 1 triangle moyen
- 2 petits triangles
- 1 carré
- 1 parallélogramme

En utilisant toutes les formes, il faut reproduire une image précise donnée dans le livret accompagnant le jeu. Le corrigé ou démonstration de l'organisation des pièces est présenté à la fin du même livret.

Objectifs

. Développer la perception visuelle
. Construire et reproduire des figures
. Eveiller l'imagination et la fantaisie
. Manier de façon structurée les pièces de casse-tête

Commentaires

"Tangram" est un jeu individuel où l'on fait appel à plusieurs facettes des structures de l'intelligence. Notons particulièrement les points suivants:

- raisonnement logique
- opérations concrètes

- observation
- déduction
- analyse de modèle
- motricité fine
- habiletés manuelles
- manipulation
- préhension
- perception
- organisation spatiale
- relation entre les formes
- association visuelle
- discrimination visuelle
- mémoire visuelle
- perception visuelle

C'est donc un outil précieux dans une classe.

-26- TROC LOGIQUE

2.3a) PRESENTATION DU JEU

TROC LOGIQUE	Mathématiques (logique)
AUTEUR	LYONS Robert
DISTRIBUTEUR	Commission Scolaire Baldwin Cartier

TROC LOGIQUE

2.3b) COMMENTAIRES

- Acquérir la maîtrise des diverses propositions et connecteurs logiques qui sont à la base des mathématiques dites modernes (* extrait du feuillet explicatif de l'auteur)

- Nous retrouvons dans ce jeu tous les éléments et la terminologie utilisés en logique (référence aux blocs logiques, couleur, formes variés)

- Jeu susceptible d'aider certains enfants a saisir les nuances et subtilités qu'exige "la logique"

-27- YUM

2.3a) PRÉSENTATION DU JEU

YUM	Récréatif
FABRICANT	PARKER BROTHERS
DISTRIBUTEUR	Nouveautés B. Grégoire 4855 Rue Boyer Montréal Québec H2S 3A6 (514) 527-6824

XUN

2.3b) COMMENTAIRES

. Jeu très populaire

. Exige de l'adresse et une bonne organisation

. Sans grande valeur éducative comme telle.

CONCLUSION

3.1 Résultat d'un sondage (maison) portant sur l'appréciation du matériel et des jeux utilisés par les enfants de 6e année, Ecole Lalande (G. LeBlond) Mai 1981

3.2 Relevé du matériel et des jeux éducatifs les plus susceptibles de répondre aux besoins dans un cadre d'enrichissement du milieu.

3.1) RESULTAT D'UN SONDAGE MAISON

MATERIEL EDUCATIF

		Je connais	J'aime	C'est utile	Je n'aime pas
1-	ACCES I	3	0	1	2
2-	A.P.S.	22	20	20	2
3-	CALCULEX FRACTION	8	7	7	1
4-	CALCULEX NOMBRES 0-1000	6	5	2	1
5-	COLLECTION DE FICHES D'ENRICHISSEMENT	13	8	9	5
6-	DECLIC	22	17	22	5
7-	4000 EXERCICES DE GRAMMAIRE	20	16	17	4
8-	FABRICATOR	22	22	22	0
9-	LABORATOIRE DE LECTURE S.R.A.	22	17	21	5
10-	LA CALCULATRICE DE POCHE (activités I)	18	13	15	5
11-	LE COIN DU PENSEUR	22	19	19	3
12-	LEXI-DATA	17	12	12	5
13-	L'EXTRA-MATH	13	8	9	5
14-	LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT	11	7	8	4
15-	MES PREMIERS MOTS CROISES	21	17	15	4
16-	VERI-TECH	14	11	11	3

22 répondants

RÉSULTAT D'UN SONDAGE MAISON

JEUX ÉDUCATIFS

		Je connais	J'aime	C'est utile	Sans intérêt
		NON	INSCRIT		
1-	AMERIC METRIC	20	19	19	1
2-	BOGGLE	2	0	0	2
3-	CHRONOLOGIE	14	11	8	3
4-	DOUBLE H.Q.	5	4	4	1
5-	ECOUTE ! ECOUTE !	18	16	16	2
6-	ELECTRO	19	16	16	3
7-	EQUABLE (EQUALS)	8	5	5	3
8-	FLASH - CARDS (+)	8	5	5	3
9-	FLASH - CARDS (X)	11	4	8	7
10-	GEOMATH	4	3	3	1
11-	INTELLI-BLOCS	8	6	5	4
12-	JUMBO JET	9	5	5	4
13-	LE JEU DES FRACTIONS	11	7	8	4
14-	LE SYSTEME METRIQUE EN S'AMUSANT	3	0	1	3
15-	LETRA-ROULETTE	16	11	12	5
16-	LEXICON	7	5	2	2
17-	MARKETING	22	13	12	9
18-	MONKEY SEE	19	18	17	1
19-	NATURE MEMORY	19	18	16	1
20-	PHOTO MEMORY	20	20	17	0
21-	PROBE	17	14	15	3
22-	QUESTO	20	17	20	3
23-	SCRABBLE	20	18	17	2
24-	SPILL & SPELL	10	7	6	1
25-	TANGRAM	NON	INSCRIT		
26-	TROC LOGIQUE	21	21	17	0
27-	YUM				

22 répondants

3.2 Relevé du matériel et des jeux éducatifs les plus susceptibles de répondre aux besoins dans un cadre d'enrichissement du milieu.

MATERIEL EDUCATIF

Français

- Acces I de l'information à la communication
- Déclic
- 4000 exercices de grammaire
- Laboratoire de lecture S.R.A.
- Le coin du penseur

Mathématiques

- La calculatrice de poche (activités I)
- Veri-Tech

Sciences

- A.P.S.

Divers

- Lexi-Data

JEUX EDUCATIFS

- Chronologique
- Electro
- Intelli-Blocs
- Le système métrique en s'amusant
- Monkey See
- Nature Memory
- Tangram